
EMUTIME
模拟时代
2003.01
13
RMB 10元
私立模拟学院
SFC特殊芯片的模拟
业界专题
规则无声
白河愁的模拟器之路
私立模拟学院
3D新时代
谈Konami Hornet机板的模拟
本月评测
Atari 3DFX
基板模拟追踪
系之谱
无尽之探索，
魅力之ZELDA
传承白书
模拟界
被遗忘的过去完结篇
2002年度模拟器大事回顾

游戏操作

自机移动 / 射击 / 超魔法爆弹

当拥有魔法装备后,紧按射击键不放就能使用魔法装备了。

グレート魔法大作戦

道具

魔法书
使你能够使用魔法装备。

力量提升金币
提升你主枪的攻击力

魔法爆弹石(小)
增加少量爆弹能量

魔法爆弹石(大)
增加大量爆弹能量

火&水!两种不同魔法元素!

紧按发射键来转换两种不同的元素吧!

"最强之炎" 红色元素 — 深红的火

"绝地零度" 蓝色元素 — 翠绿的绿

当拥有魔法装备后,紧按"A"键就能切换魔法装备的属性

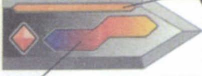
敌人的攻击同样拥有"红"和"蓝"两种属性。

属性效果:
- 如敌之子弹和你是同属性的话,可相抵消!
- 属性不同,对敌人的攻击威力会增加!

"魔法装备"攻击——开启!

紧按"A"键,当魔法装备积储完毕时,放开按键,就可以发动威力强大的攻击了。

Get! Complete!



标尺

财宝标尺
随着你击落敌人的数量增加而上升,不同的水平会有不同的宝物出现。

爆弹标尺
魔法爆弹石的数量增加满整个标尺的时候便会增加一颗魔法爆弹!

当敌人被魔法装备攻击所击落的话,便会有宝物爆出,留心爆出的宝物,一共会有108件哦!

爆弹水晶

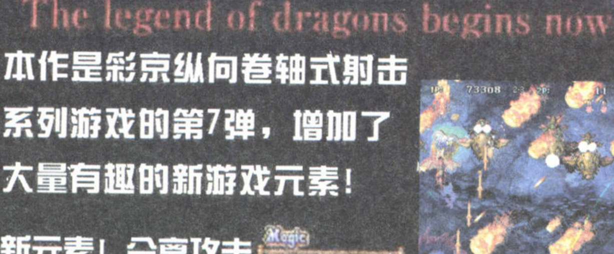
紧随在机体后面,用来表示你拥有魔法爆弹的数量

在双打的时候,双方可以互相共享爆弹水晶,方法是在两机重叠的时候使用魔法爆弹。



彩京
AMUSEMENT WORKS
PSiKYO
龙之焰!!
ドラゴンブレイズ
Dragon Blaze
新登场
©2000 PSIKYO





The legend of dragons begins now!!

龙之传说开始！

本作是彩京纵向卷轴式射击系列游戏的第7弹，增加了大量有趣的新游戏元素！

新元素！分离攻击

●按C键可以使主角骑的神龙分离或者合体

●利用分离可以在近身攻击中使出绝招"龙之冲击"

●合体，分离后也会有不同威力的攻击

"超级魔法"系统，令游戏更有战略性和自由度！

子得分系统也设计得很好！

●沿用了前作striker1999一直获得好评的Technical Bonus系统

●两种得分item，还有隐藏的加强火力！

爆机后还可以挑战高难度二周目

关于画工风格

由緒方剛志进行角色设计

由3D建模制作各种鲜艳的图形

天空之龙骑士

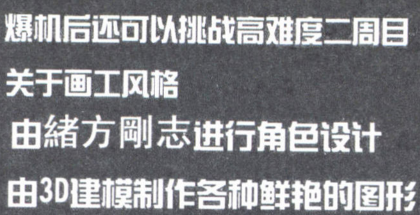
海洋之少女



森林之族人



年轻的死灵魔法师





操作方法 Operation

A键：普通射击或辅助射击

按住A键是合体或是分离时的超级魔法攻击

B键：释放炸弹

C键：释放坐骑击或者回收坐骑，近身攻击时发出龙之冲击



或是骨灰级玩家都会被游戏的系统和元素的独特魅力和世界观所吸引

SONIC TEAM 隐藏人的新栏目

一直以来，隐藏人以隐藏自己和寻找游戏中的隐藏要素为乐，积累10数年，今特从Wario老大处，抢得珍贵的2个彩页，誓要翻出更隐秘的■■■（由于太秘密，连这个词都隐身了），以飨读者^^。



索尼克3与纳寇斯

国内没有卡带版的MD游戏，原装游戏分别为"索尼克3"和"索尼克与纳寇斯"两个游戏，通过卡带的组合，会出现新的游戏"索尼克3与纳寇斯"。（此创意令人眼前一亮，具体介绍请参考ET第3期系之谱）

当然，本期隐藏人会在光盘中直接会送出组合后的"索尼克3与纳寇斯"游戏ROM，直接用模拟器运行即可。

进入游戏，抓住任何一棵图中这种藤蔓植物，然后顺序输入"左左左、右右右、上上上"，然后会出现一声效果音，现在，只要"暂停"游戏，按"A"，将会重启游戏；按住"B"，游戏会以慢动作进行；按"C"，会以逐帧的方式回放角色的动作。

现在我们"暂停"然后按"A"，重启游戏，就会发现游戏多了一个选项"Sound Test"（音乐测试），里面除了音乐测试，还带有选关的功能，现在，我们可以选择用任意人物进行"索尼克3"和"索尼克与纳寇斯"中任何一关的游戏了。

选择进入"Mushroom Hill"的第1小关，找到图中这种机械，攀上去后同样输入"左左左、右右右、上上上"，然后又会出现一声效果音，然后我们再次"暂停"、"A"、重启游戏。

再次进入"Sound Test"，按住"A"再按"开始"，就可以以"Debug"模式进入任意一关。



游戏中按“A”，发生反重力效果，按“B”后，索尼克可以变成各种物品，按“A”变幻物品，按“C”放置物品；“C”键仍然是原来的跳跃键；按住“C”然后按“B”键，会展示角色的所有动作。



最后，游戏中的超级变身（3的开始剧情会出现超级“索尼克”），需要收集全部7颗Chaos宝石，很难达到，现在，在“Debug”模式里，按“B”，然后变成“电脑”，按“C”放置，再取得“电脑”中的“S”，就可以变成“超级角色”，索尼克、特纳斯和纳克斯都可以变身。现在，终于可以轻易的与“超级”机械索尼克对抗了！

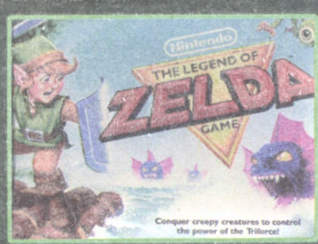




------丰富的周边

陪伴了我们这么多年的塞尔达除了游戏之外,还有众多的周边产品,可惜的是它们通通没有在国内出现,大家也许只见过印有"林克"样子以及写着"塞尔达传说"的某牌子饮料。为此笔者特地把众多正点的塞尔达周边介绍给大家,希望大家喜欢:)

首先出场的是老外很喜欢的"boardgame",也就是桌面游戏,玩家要不断升级并最终战胜加隆。





接下来的周边可以说最多的,它就是漫画。从最早的欧美风格到后来的日式风格,主角林克和塞尔达公主的形象变化很大,其中孰优孰劣只有留待玩家来评定了。正所谓:萝卜青菜,各有所爱。





既然有了漫画,玩偶当然也少不了。说起来很奇怪,比较起同是任天堂招牌的马利奥,塞尔达的玩偶只有几款。现在还能买到的就只有《时之笛》和《姆祖拉面具》的可动玩偶,另外还有笔者偶然在玩具店买到的迷你林克,说它"迷你"是因为只有骰子般大小。







音像制品也不少,特别是任天堂官方的节目《NINTENDOPOWER》,其中的动画笔者也找到一些,无奈光盘容量有限,无法一一送出。图片中的是动画中林克的形象,年龄设定好像是25,够老的说。另外的图片是在欧美发行的故事录音带,伴有手册一本,其中的人设是和最早期的漫画相同。

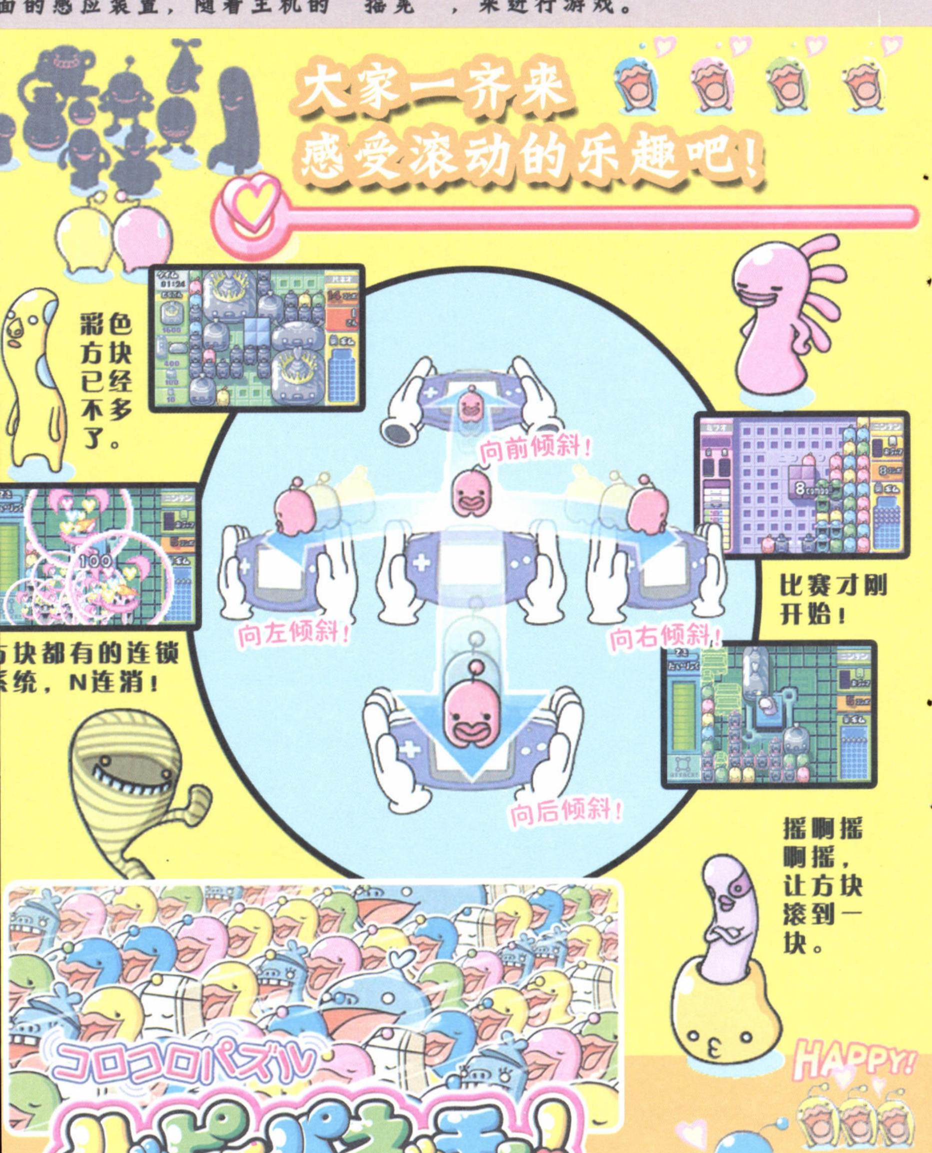


我们在模拟器上能玩到的塞尔达已经被收录在本期光盘中,那不能玩到的就只能给大家看看图片了。其一是塞尔达滚珠游戏,不断摇动平台,使在迷宫中的钢珠能出来。其二是Game&Watch版,这最古老的掌机系列中也出现了塞尔达游戏,小巧的掌机上还有双屏幕,在当时算是非常出色的设计啦,虽然游戏也许并不好玩。

除了上面介绍的娱乐用品以外,用塞尔达为卖点的实用品也不少,比如防潮湿的罩、文件夹、夹克衫、床单、餐具、年历等。拥有了它们的人才是真正的塞尔达收藏家。

滚动滚动～另类趣味～

2000年和2002年，任天堂发售了两个手提机游戏，其特别之处，在于使用了称为“动作感应（Motion Senor）”的卡带系统，凭着卡带里面的感应装置，随着主机的“摇晃”，来进行游戏。



新版的VBA，已支持了此一装置的模拟，虽然不能真的捧起电脑主机摇晃，但是也能让大家感受这种特殊的游戏感觉了，因为此两游戏并没有D版带，所以游戏在国内几乎不得见，实为遗憾。（编辑部某君曾遍寻此两Z版卡，不果）



GBC上的滚滚卡比也是滚动游戏。

コロコロカービィ™

360°任意方向皆可！

向下倾！

左转！

右转！

向上提！

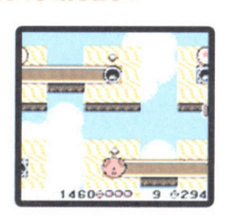
跳起！

迅速向上提游戏机……

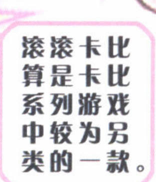
要掌握跳的技巧！（先向前滚，再迅速拉后）

众多的难关等你来挑战！



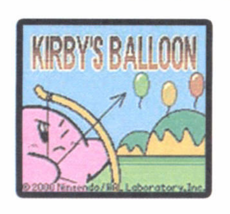


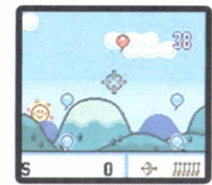
卡比！你给我滚！！！（骨碌骨碌地）

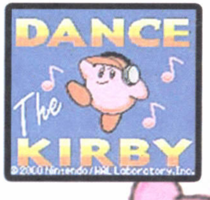


滚滚卡比算是卡比系列游戏中较为另类的一款。

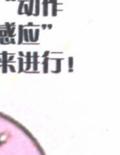
丰富多彩的小游戏！！







小游戏也是用“动作感应”来进行！





FIVE GREA
WARRIO


Warriors of Fate


Warriors of Fate
非常著名的YY方法:留意关大侠
的手,而老黄还要在一旁欢呼
圣剑
青虹
草薙
谁说我老,我打给你看!
——黄忠同志的三国历程
黄忠老矣,尚能饭否?
张,关:啊!那老家伙三天没吃饭啊??



张:老赵,救我!
赵:不救,谁让你老喝酒?!



张:啊!
赵:现在还来得及,呵呵。



张:老赵,报答你的。



张:准备了? 赵:来了。



张、赵:空中接力!



赵:好一个大餐!











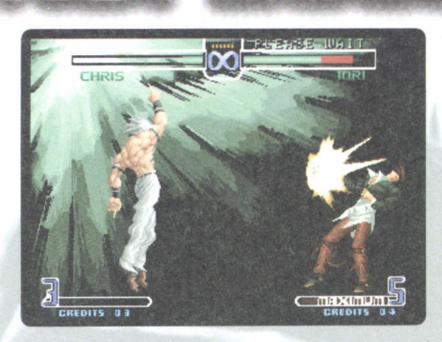








KOF2002隐藏超杀欣赏



Chris忽然变身，成为97大蛇，使出当年最著名必杀。全屏攻击判定，避无可避。削弱的地方是发动时间和持继时间，只能说极具观赏性。



非常COOL的把手一举，非常COOL的乌云密布，非常COOL的巨闪落雷，非常COOL的……击中了自己！能否命中对手居然随机的，真是恶搞！



当背景变成火焰地狱，发动防御不能之奥义，以大蛇的名义，干涸大地！



指令投发动，命中后才能出现蓝背景，被击中会损失六成体力！



在地震后追加超强投技，居然能令对手掉八成的血。据说有组成连续的可能，非常实用。可谓最强！

隐藏超杀官方名称——“MAX 2”，发动条件：

1. MAX状态
2. 体力在1/4以下
3. 消耗一个能量球

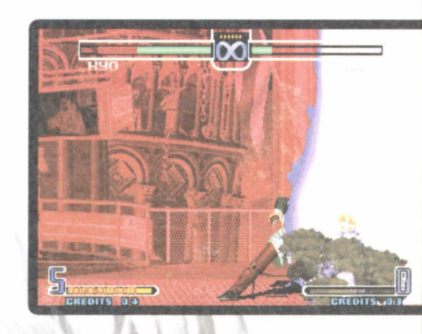


乱舞型，注意可以用普通技CANCEL。但威力太一般，可惜可惜！



发动指令最BT的一个，不过成功后补偿也很丰厚。我选择，我喜欢！

出招速度难得的快，可组连续技，也可用来反击。即使未击中也不会露出太大的空隙。实用！



八神此技不过是锦上添花而已，观赏性大于实用性。

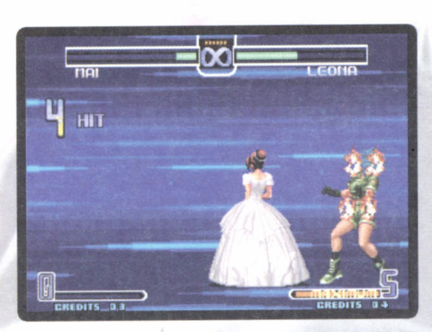


注意此图东丈与KYO的位置，想击中的hit数最多，就要保持这个距离。





KOF2002 精彩镜头欣赏



原来穿婚纱的不知火舞是这么漂亮的！



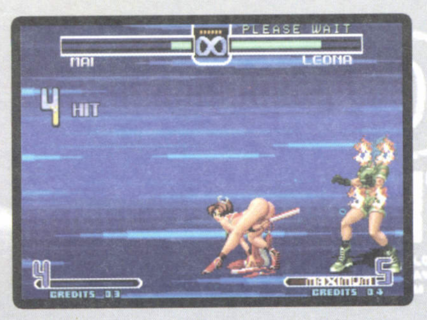
这是在跳扭秧歌舞吗？



哇，舞好性感啊！小心可别凉着！



看我像小鸟一样地飞翔！



呵呵……这个姿势不好形容……



NEST历代BOSS系之谱。



模拟时代 Emutime .com

2003·1

吉林音像出版社 出版

ISBN 7-88833-193-9

责任编辑：米庆丰

编辑主任：伍家熹
执行主编：WARIO
责任编辑：隐藏人 漫步 KGB
EWNG Phi 猪猪
美术编辑：梁翰瑜
漫画编辑：F'
封面设计：加豪

杂志邮箱：
emutime@sina.com
emutime@sohu.com
投稿邮箱：
ETmagazine@sohu.com

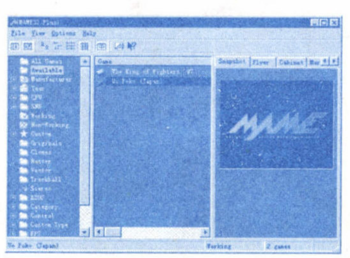
特约合作鸣谢：
klk.yeah.net 某人 白金之星 秋天 TIMON
大猩猩 宾宾 屎王 白河愁 Dadunu
亮亮 C.K 小翼 OEZ 李可文



模拟时代 Emutime .com



MAME32 Plus! 0.62.3



随着MAME新版本的分布，一股热潮在模拟界被掀起，MAME32 Plus!的新版也算是其中之一。修正跟MAME一样多，支持的新游戏当然也一样多，就不多说了。在实际的使用中，感觉速度上要胜出MAME32一点。

评论：

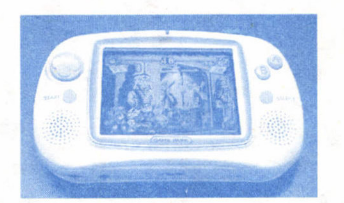
在大量MAME的派生版本中，MAME32 Plus!的表现十分出色，其最大的特点在于有分别为Intel和AMD的CPU加速的版本，再加上它本身还具有一定的“国人自制”的原创性，的确算是一款相当值得推荐的模拟器，我想，在大家的硬盘上加一个MAME32 Plus!是绝对不会令人失望的。

——新闻点评



GeePee32

GBA 的成熟模拟，令其他掌机的模拟计划黯淡了许多，当然，其中还不乏默默耕耘者，GP32 这台韩国的超强机能高价梦幻失败掌机，终于算是基本模拟出来了，画面和声音都可模拟（win32 版本无声音模拟）。



评论：

真正意义上的GP32主机模拟，数月前出现的是GP32的"仿真器"，不过对于大多数人来说，需要的是"新游戏"，那么GeePee32的出现真不算什么。

李可文的新模拟器

可文，去年推出大家意料之外的GBA模拟器，今年反其道而行，模拟的是GBC，让人大跌眼镜，虽然目前GBC的模拟已经很成熟，可文的模拟器不是最好的，但是却体现了一种追求，一种用自己的方法诠释模拟器的追求。模拟器完成后，会有比较好的界面，而且是for Win32的，这也和可文的一向风格有些区别。



评论：

怪家伙可文，却可能是中国少有的模拟器卫道者，但大家都期待DreamPS2的时候，推出DreamGBC，其中的意义和潜台词，值得大家去思考。

FreeDo Alpha

3DO，由松下、金星、三洋、三星、创新等多家公司生产，“32位失败主机”中销量最大的机种，但之前一直鲜有对其的模拟计划，但是FreeDo出现了，模拟的是松下的3DO系统，据公布除了DSP（数字协处理器）外，其他部分都达到了很高的模拟度，如果有足够资料，模拟将会很快完成。



评论：

3DO、PCFX等32位主机的模拟成功，或者将是一个模拟器界的最明显的标志，标志模拟器将进入新的世代，接下来应该是DC、Xbox等同样是32位的高阶主机了，无论模拟器还是世界，都是不断进步的，没必要也无法停止。

Icarus

DC模拟已经有了喜人的成绩，十几个游戏的兼容性得到测试，不过在作者的PIII 850 cpu上也只能得到1–5fps，本来传言说作者会在圣诞节放出可运行版本，不过后来作者认为Icarus的速度还不能令人满意，所以暂时不会放出。





评论：

也好，等作者希望的放出时机（明年夏天），电脑的标准配置也提高了一个档次，那么Icarus也可以跑出个十来fps吧，加上如果作者能成功优化，Icarus能跑出30fps也不是不可能的。

Nebula v2.21b



修正了在win2k/XP下崩溃的bug，加入声音模拟，Model 2现在终于在Nebula发出声音了，改进SCSP模拟,修正了一些CPS/Neogeo游戏的问题。

评论：

即使加上这之前加入的三个新的CPS2游戏，Nebula最近的风头也确实不算抢眼。本来以为Model 2的模拟在ELSemi的努力下是很容易达成的，不过实际上的情况却是有大量未被解决的问题，至今仍未达到足够的实用性，但无论如何，我始终认为，Nebula是一款高起点的模拟器，相对于曾经被认为是其对手，近来却无所作为的winkawaks，Nebula还是值得我们期待的。

VisualBoyAdvance V1.3.1



可以说是目前最好的GBA模拟器,因为v1.3的Flash 64K有些问题，于是推出这个修正版，同时还放出Linux的1.31版本，此外还更新了德语、波兰语、中文的语言包。v1.3的更新非常多。核心部分增加了Flash 128K支持，增加了检测内存不足功能，增加了音量选项，修正了写入电池文件失败信息，修正了0x4000082地址的声音混频比率，模拟了当没插入游戏卡时的内存行为（32-bits仍然错误）。Windows 版本下可以自动应用IPS补

丁，在内存监测器中增加了存档/读取支持，增加了所有32-bit 模式的滤过支持，增加了A V I 记录支持（目前还不支持声音），在读取其它文件前可以暂停模拟，内存监视器现在可以显示当然编辑地址了，修正了图层菜单的丢失检测标志等。S D L 版本的更新有，增加长文件选项支持，增加允许配置文件名支持，增加了所有32-bit 模式的滤过支持等。

评论：

我并不主张GBA的模拟，不过GBA模拟器的完成度相对其开发时间来说真的是非常高，当然这其中开发套件应该是起了一定的作用。奇怪的是任天堂对一些商业GBA模拟器似乎并没有什么打击措施，这也许是出于对GBA的信心，也难怪，GBA的市场份额是任何一款主机都难以匹敌的，反过来，如果哪一款家用主机达到GBA这样的份额，那真的是称霸游戏业界了。

WinAGES v0.30a

这是相当出色的Genesis/32X/Sega CD/SMS多主机模拟器：WinAGES，这次更新修正了一些Genesis、32X、Sega CD和S M S 的游戏兼容性，修正了M68000、Z80和SH2的核心，一些修正对玩家来说相当实用，诸如增加Game Gear模拟，增加32X、Sega CD、SMS和GG即时存档，支持快速隔行扫描模式直线渲染，支持Kaillera连网游戏，颜色更加鲜明，增加关闭ROM选项，支持多手柄等。



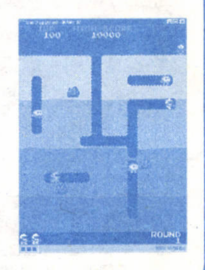


评论：

SEGA的MD系列主机是一个非常良好的模拟器开发实例，从最初的MD开始，工作就显得有序而高效，到32X和CD系统虽然遇到了一些困难，但从目前的情况来看，模拟器都逐步地走向成熟，在所有的家用主机中，SMS和MD系列主机的模拟器是最有希望获得最高完成度的，这也算是SEGA的fans应该高兴的一件事。

——模拟进程

MAME&Raine



原以为MAME在v0.62之后会休息一下，没想到最近的WIP更新仍然非常频繁，Raine也一样。值得注意的是Raine的下一个版本准备支持MAME的游戏记录文件(history.dat)。Raine自从开放原代码之后，在许多方面都开始借鉴MAME的成功经验，比如容许派生版本，但效果并不好，现在甚至连history都从MAME照搬，让人们感到Raine真的是大势不再。

PC-FX的模拟



有Billyjr的地方，就会有足够的新闻，这回PC-FX的模拟Billyjr就表现出了不同一般的兴趣。一开始也是一些模棱两可的消息，让人有些茫然，不过最后消息还是定位在MagicEngine的开发小组身上，小组的参与将使得这一罕见机种的模拟前途光明。果然，一个收费的PC-FX模拟器的发售在MagicEngine开发小组的主页上出现

了。在PC-FX在国内几乎没有太多人见过，上面的游戏也多为文字性的少女游戏，我想这样的游戏对国人的吸引应该不会太大。

Naomi 模拟器消息

Icarus 的作者们的确是些不可思意的家伙。尽管Naomi 在处理器，图形功能和内存等方面都远远超过 DC，但Icarus 的作者却认为两者之间构架是相同的。因此把Naomi 的模拟加入到Icarus 里并不是太困难的事。Naomi 是以DC 为构架，性能不输Model3 的强力3D 街机基板，SEGA 推出这款基板的目的是方便移植游戏到DC 上和降低街机开发成本，因为Naomi 本身是块廉价的基板（相对的）。而在DC 后期发表的加强型的Naomi2，更是极其强悍的机器，想想VF4 的表现就知道了……目前Icarus 小组有意图模拟Naomi 和Naomi2，或许还有Naomi3。比起技术上的问题，ROM Dump 的问题似乎更严重。Naomi 和Naomi2 的价格不菲，目前只有一款游戏ROM 被Dump，似乎还不知道是否正确。启动系统的BootRom 也没有（相当于操作系统）。所以Icarus 打算和MAME 的御用Dump 小组Guru 合作，广泛动员Naomi 和Naomi2 基板的捐赠。Icarus小组表示期望在将来能有令人满意的作品发表，但同时也提醒大家，无论是模拟DC还是Naomi都需要更高性能的处理器和更多的时间，所以你不要在短时间内抱有什么期望。



DC 一向是我关注的机种，最近死或生截图的发布使我看到了一线希望，当然在实用性上还有很长的路要走，我想这大可不必去着什么急，等待其实是玩家唯一的选择。不过说到DC 的模拟，那个在不就前已经被宣称可以运行的Nacom 博物馆，其截图看上去还真像那么回事，而且疯狂出租车的截图也算是在没有贴图的情况下完成了3D 运算，至于后来更为夸张的死或生的截图，呵呵，好像DC 的模拟器说不定什么时候就会冒出来一样。



ST-V 模拟消息



MAME的ST-V模拟计划越来越明确了，只是我们目前还不知道确切的工作进度。ST-V 的模拟一度被人认为是SS复杂构架的突破口，现在Haze也许可以告诉我们新的答案，不过从发布的截图上看，还有一段路要走。也许在下一个版本的MAME中，这些天才级的coder就将创造一个新的奇迹。

——模拟器相关更新

CPS2-Shock 发布新 XOR 表

CPS2-Shock 庆祝10,000,000访问量，放出了三个新的XOR表：Dimahoo (USA 000121) (303kb), Great Mahou Daisakusen (Japan 000121) (303kb), Battle Circuit (Euro 970319) (782kb)，除了CPS2-Shock推出的CPS2mame v2.62外，Elsemi也放出了支持新XOR的Nebula2.21a。



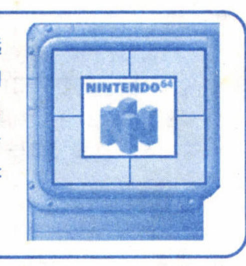
评论：

事实上，新XOR表是现在为数不多的街机方面的重大新闻，不过，CPS2的模拟就快走到尽头了，也许大家也企盼CPS2 Shock变成CPS3Shock?

Dave2001 离开 Glide64

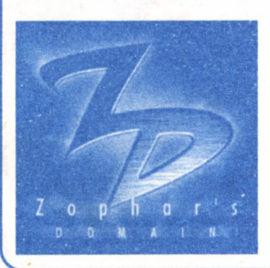
又一个模拟器的编写者隐退了，他在主页上说他对编写模拟器已经没有兴趣了，不想再花时间在Glide64上面了。有句话说得好，

一切的关键在于能做自己喜欢的事情，能选择离开或者继续是人最大的幸福，而最怕的就是因为某些原因而陷入一件事中不能自拔，或者无法摆脱。当我们又面临一个 coder 离开的时候，最应该做的就是回顾这位软件开发者曾经带给我们的快乐：）



模拟网站动态

Arcade Museum，也就是以前的System16在12月5日的进行了大范围的更新，新加入的机板包括了SEGA、Atari、Konami、Midway、Namco 和 Taito 的产品，数量众多，这些厂商可以说是 ARC 黄金时代的主角。或许有人会说Capcom 和 SNK...不错，他们也是主角，可惜一段时间内只推一块基板的策略让他们无缘超级大厂的排名。



模拟器世界的ZD.NET，Zophar's Domain 经历了很长一段没有更新的日子，长到大家以为要停站的时候，首页开始倒数的样子，到底发生了什么事情，大家也是众说纷纭。

——闲谈

一些乱七八糟的关于 PS2 模拟的新闻在网上横行，身边也有人拿 PS2 的游戏光盘来测试，我也懒得告诉他这消息是假的。PS2 是否应该被模拟这样的问题我们已经讨论过多次，结论无须多说，但是必须承认仍然有非常多的人对此事报一种迫切的心情。反倒是像 SS 这样机种的模拟问津者少，PC-FX 算是类似的





罕见机种中的幸运者了，3DO么，看来已经没人记得了。SEGA的两大悲剧主机SS和DC模拟开发者虽然也不算少，但是前途如何，还不明朗，不过如果MAME的开发者能够攻破ST-V，那么这跟SS被模拟的结果也相差无几了。

近来在国内比较热的话题就是有关龙吼和KOF2002的事情，这其实早已是人们预料中的事了，只是在真正发生的时候，还是引起了一片争论，还有1945III被人以改变游戏模拟驱动（GunBird2的驱动）方式支持的事情也同样被许多网站提及，不过在经历了许多事情以后，人们的心渐渐变得容易平静，呵呵，也许还可以说是更加得麻木，在一些东西就近在眼前的时候，有多少人能保持洁身自好呢？又有谁有权力要求别人去履行什么所谓的正义呢？在这其中倒是有件事情值得大家注意，那就是NeoRAGEx对这些新ROM的支持，它再一次“多余”地证明了两位作者的天才，也证明了汇编语言的强大，也许还证明了NeoGeo这块机板的特色：简单、强大：P



不知道为什么ENIX和SQUARE的合并会成为模拟界的新闻，不过这倒是说明了模拟器归根到底其基础仍然是游戏。

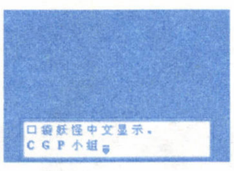
汉化热从今年夏天持续到现在仍在继续，我们特别关心的往往是那些经典的RPG类文字游戏的汉化，以往不知所以然的情节现在一目了然，真的是要感谢那些汉化工作者，从这个意义上说，游戏的翻译工作甚至比模拟器开发本身更有价值。如果说模拟器是继承了游戏历史，那么翻译就算是传播了游戏文化，而汉化就是让我们能玩懂更多的游戏，并且也传承下去。

汉化 《口袋妖怪》汉化始动（CGO）

口袋妖怪刚刚推出，ROC 就第一时间进行了破解。目前程序的破解已经完成，而《口袋妖怪》翻译工具也已经将近完成。



ROC 原话：为了更好的让小胖进行翻译工作，特别制作了一个口袋的编辑工具。目前完成了大部分的功能，还有一小部分即将完成。



看来口袋的翻译工作一定可以顺利展开啦！！大家一定都很期待吧！

鉴于ROC 本人喜欢汉化大作，又对口袋妖怪特别喜欢的因素，我们对该作汉化的顺利完成应该有持有相当的信心。：）

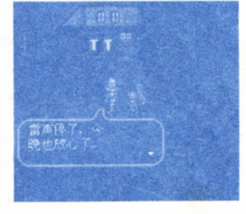
汉化 CGP 全体会议召开（CGP）

1日21时，CGP 召开了全体会议，到会者8人。各自总结了自己在CGP 当前的工作进程，并对CGP 前景进行了大胆的憧憬。

具体内容如下：

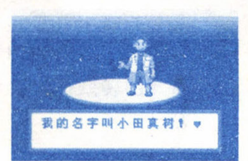
1、小胖介绍小组的新翻译，新人也做了自我的介绍（还有一个MM 翻译哦！）。

2 、总结工作进度，在这一段时间里，小胖以及所有的翻译已经把需要翻译的内容基本解决了，ROC 也对所有作品的破解的难度问题进行了阐述。



3 、确定了《黄金太阳～开启的封

印》在圣诞节可以顺利放出。ROC 对于在其战斗画面的破解问题的难度上进行了解释。



4、确定了未来工作全力以《口袋妖怪》为主，多方面开展大作翻译的工作方向。

5、对小组未来的动向大家进行了商讨，结论是现在的状况很好，短时期内不会发生太大的变动。

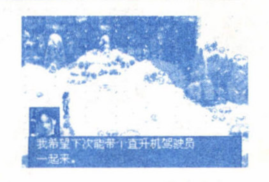
在成功会议之后，让我们期待 CGP 有更多的好作品出现。

汉化 Crix Mini Dictionary of Emulation English 修订版（模拟天下网）

这是由 Crix 制作的一本模拟器专用英语词典，词典的对象是模拟器的菜鸟以及玩了很多模拟器却还在老鸟门外徘徊不前者。本词典收录与模拟器及相关常用单词 178 词。应该是世界上收词量最小的一本词典。

该修订版添加了更多的词语，修正了原来版面的一些问题。大家在使用的过程中遇到什么问题，可以到模拟天下网的去论坛提问。

汉化 古墓丽影－寓言



施珂昱正在制作《古墓丽影－寓言》的汉化补丁。但这个游戏是用英文版来汉化的，难度较大。看看狼组 Alanyang 的话：日文游戏扩容相对还是 easy，只要多写几个 if then。英文游戏要汉化，必须要更改字模大小，更改读取字模和写显存的程序，更改字模到 title 的映射程序，显存很可能还不够用，甚至连对话

框的高度都可能需要改的。

汉化 魔神转生2汉化消息（汉化联盟）

魔神转生2 汉化算是正式开始，asmhacker为metore，romhacker为白开水.com，而翻译则由Monkeyking负责。目前进展顺利，是值得期待的作品。



汉化 《时空之旅》进展

时空之旅迷的坏消息，上月我们报道中提到的大作《时空之旅》完全版，原计划本月放出，但基于几个原因剧情版取消，完全版延期放出。

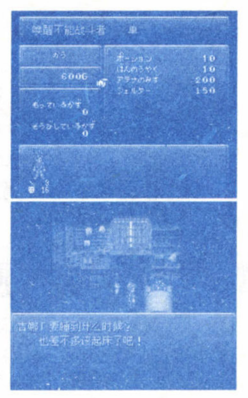
goldegg的话：

1. 由于我最近时空的进度比较慢，使得原本定于24日的剧情版不能按时完成；

2. 原定24日的剧情版是因为小字库未能破解，现在小字库的破解找到方法并且差不多完成了一半，为了避免日后修改上的麻烦，决定将小字库破解完而放出完全版；

3. 为了使翻译达到更好的效果，需要更多的时间进行修改和润色；

4. 为了避开与另外一个大作在推出时间上的冲突（呵呵，玩笑）。



5. 在此对那些喜爱《时空之旅》并一直在等待汉化版的朋友表示歉意。

汉化 飞雪宣布终止模拟器汉化

另外一个令人惋惜的消息，飞雪宣布由于某些原因及条件限制，他以后不会再做模拟器的汉化。并发表了他最后的三个汉化作品，分别为：

Calice 0.6.6 官方简体中文版、Viva Nonno 22.0.3 简体中文版、Connectix VGS 中文最终典藏版。感谢飞雪为模拟器汉化事业做出的贡献，并希望今后有更多的新人补充进来。

汉化 《忍者龙剑传3》(FC)完美汉化版



上期漫步经典刚做完《忍者龙剑传》的回顾，本月peacockwang就放出了FC超经典游戏——《忍者龙剑传3》(FC)完美汉化版。

请看他的原话：OK，终于搞定了！好累啊，不过比预计的提前一周完成，还是很欣慰的。《忍3》的汉化主要是针对剧情，其它如状态栏我觉得还是不要汉化为好。我自己测试的时候把这游戏打穿了两遍，应该没有错了。搞得现在也算一高手了，呵呵！

汉化 《世界传说-换装迷宫》汉化正式启动

传说迷的好消息，CGP小组的小胖正式开始汉化《世界传说-换装迷宫2》(GBA)。整体汉化非常顺利，现在汉化程度10%，各

个地方都汉化了一点，不过状态栏全改了，改成英文的，这样大家就能知道升级后哪些地方改变了。物品说明部分、职业图鉴说明部分全部翻译，开始部分剧情也汉化了，但是ROM字库的字不够用，所以还是要破解和替换字库。



汉化 浪漫沙加3汉化启动（模拟天下）

liujunusa启动了沙加3的汉化计划，经过艰苦的制作，目前序章已经汉化完毕。



汉化 《天外魔境》汉化研究中

这条新闻还是跟liujunusa有关，下面是他的话：《天外魔境》这款游戏，还是值得研究的。目前我已经破解了它的80%的图形（似乎和街机的图形很相似）和20%左右的文字，不过对它的汉化大家不要抱有太多的奢求（现在暂时还只是研究）。目前为止，对它的压缩文本还没有找到办法，希望对汉化这个游戏感兴趣的朋友可以加入进来，给我们更多的技术与经验的支持。谢谢！



TRANSLATED INTO CHINESE

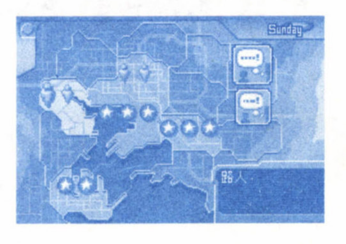
汉化 恶魔之剑（FC）

新人antigloss对DAMON SWORD进行了汉化，据他说其实这个游戏的文字非常少，加起来不到20字，所以他的处女作就选中了它，而正式发表后的他心情也显得非常激动。也许不少人都没听说过《DAMON SWORD》，其实它就是美版的《不动明王传》。够经典的！



汉化 游戏王6发布（GBA）

九柳终于发布了DM6测试版，叫测试版是因为剧情对话没汉化，不过对玩这个游戏没什么影响。因为该作的重点是卡牌战斗，而卡牌说明和对战信息文字100%为中文。这令不少喜欢游戏王，但因语言障碍无法接触此系列作品的朋友们终于一尝所愿了。而这类实用型的汉化，我个人认为是非常值得鼓励的汉化方向。







街机

AURAIL



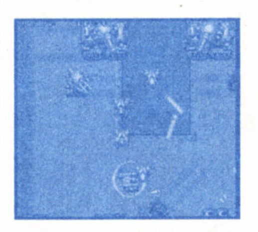


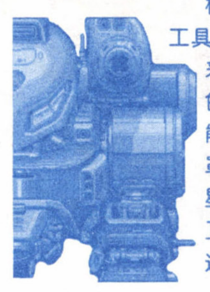
■ 模拟器：MAME

■ 厂商：SEGA

驾驶着机器人出击和敌人作战，这就是《AURAIL》。本游戏是一款射击游戏，玩家是负责驾驶机器人的战士，机器人能力虽然不强，但是敌人想要接近都很困难，因为它有一对火力很强的机关炮，砰！砰！砰！只要敌人一接近，都要变成废铁了。

游戏有两个视角，一是从高空往下看的2D俯视画面，这个是在室外作战时的视角，画面上敌人从哪个方向进攻，都会看得一清二楚；另一个是3D的第一人称视角，这个是在室内作战时的视角，作战难度比较大，因为只能够看到自己前方的敌人，自己后方的敌人却看不到。虽然画面上会显示敌人的位置，但通常敌人从后方攻击是反应不过来的，所以常常需要转换前后方向去消灭敌人。





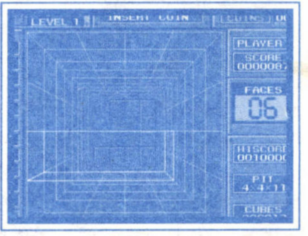
机器人除了有火力强劲的机关炮外，还有其他辅助工具，在画面的左方有一条能量槽，需要拿P能量球来补充。机器人还有一个保护罩，当能量槽呈蓝色就可以使用保护罩了。它会消耗一定的能量，当能量槽呈黄色能量不够，这时候就不可以使用保护罩。如果拿取了D能量球，就会飞来一个小型卫星，在机器人上空盘旋，可以用它去攻击敌人。卫星的攻击力很强，不过消耗能量也很快。有了这些辅助工具，把敌人消灭就易如反掌。

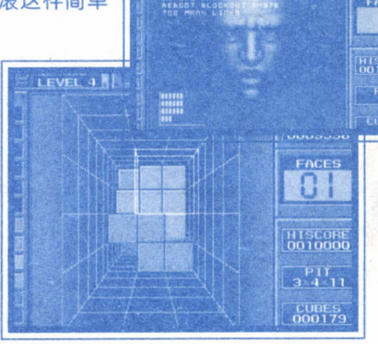


■ 模拟器：MAME

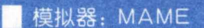
■ 厂商：TECHNOS

一款很棒的3D俄罗斯方块《BLOCK OUT》，游戏的视角是俯视的，由上面往下看，就好像站在屋顶上，把方块往楼下扔，感觉特奇怪。因为游戏的视角关系，所以玩惯了2D方块游戏的玩家会不太适应，不过很快就会适应过来。但大家可别小看它，它与其他俄罗斯方块游戏可是很不一样的，不再像2D画面那样简单，而是在一个3D的空间里进行游戏。玩家可以从第一回合、第五回合、第十回合、第十五回合、第二十回合之间选择开始游戏，这意味着游戏的五个不同难度可供选择。大家可以选择比较高的难度来挑战自己，也可以从第一回合开始慢慢玩下去。控制方面也不再是左右移动和翻滚这样简单的控制，方向键是控制方块的上下左右移动，A、B、C三个键是控制方块三种方式的转变，D键则是控制方块落下，充分考验玩家手和大脑的配合。



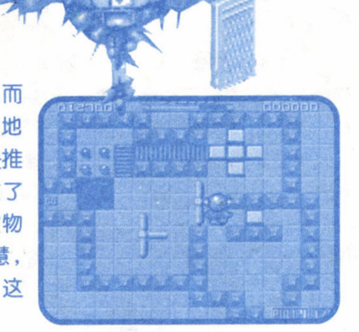


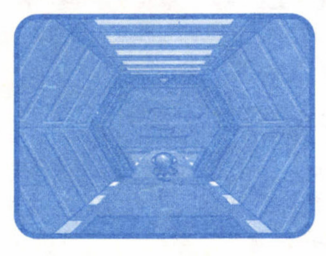
PUSHMAN


模拟器：MAME

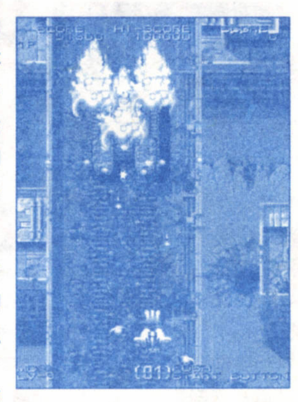
厂商：COMAD

《PUSH MAN》是一款类似于“仓库番”的游戏，也是要把指定的货物推到指定的位置，不过在《PUSH MAN》中推的却不是货物，而是砖块。游戏中在通往下一关的地方，会有一些坑，玩家需要把砖块推来填补这些坑才可以过关。习惯了仓库游戏的玩家都知道，要把货物推到指定位置是很讲技巧和智慧，很可能错了一步就要从头再来，这个游戏也不例外。



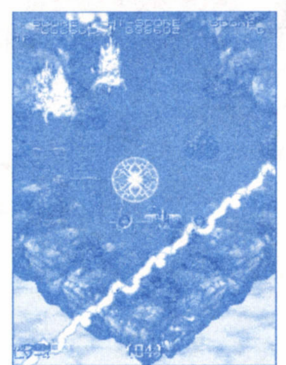


游戏中不但要运用你的智慧去通关，而且还要躲开一些阻止你通关的机关和敌人，任何的敌人只要玩家一碰到，就会失去一次游戏机会了，被某些敌人碰到更会使砖块毁灭，所以要小心，如果砖块不够就过不了关了。每一关都有时间限制，如果没有在规定时间内过关，那就GAME OVER了。如果玩家只是站着不动在思考的话，就会出现骷髅标志，如果还是不动，过了数秒就会失去一次机会。所以不要光站着不动，行动是最实际，不去尝试一下又怎能知道如何通关呢！在游戏过程中，有时候会出现P或T的字母，拿取了P的字母，就可以得到一次PULL，就是可以把砖块往回拉一次，如果拿取了T的字母就可以把规定时间加满。



相信有很多爱玩飞行射击游戏的玩家都会玩过这款《VARTH》，这个游戏很特别，它既没有同类作品那样夸张的爆炸效果，也没有密不透风的枪林弹雨，更没有夸张的武器，正因为如此特别，使它和其他同类型游戏显得非常不同。

游戏中的战机有多种武器可以转换，主要火力有三种：一种是威力平均的机关炮；而拿取了散弹炮后，就可以使用威力比较弱，但是攻击范围最广的散弹炮；拿取了激光炮后，就可以使用攻击力相当集中而且是攻击力最强的激光炮。辅助的火力也有三种可以转换：拿取H字母就得到跟踪飞弹，拿取M字母就可以得到直线飞弹，拿取N字母就可以得到爆炸弹，主火力和辅助火力可以按玩家的喜好自由组合。



游戏最大特点就是有两个保护球，它们可以停在飞机的两侧或者是停在飞机的前端，在两侧的保护球会自动旋转，在飞机前端的就只会固定不动，各有所长。



■ 模拟器：MAME

■ 厂商：CAPCOM



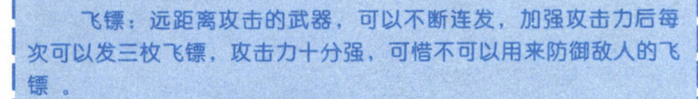
模拟器：MAME

厂商：IREM

《最后之忍道》一听名字就知道是和忍者有关的游戏，不错，游戏中玩家就需要控制一名忍者进行冒险。游戏中每一关场景都非常特别，非常有趣！游戏的操作很简单，因为忍者都是身手不凡的。游戏中一共有四种武器，分别是刀、飞镖，炸弹和镰刀。

下面是各种基本武器的介绍：

刀：近身攻击的武器，可以挡住敌人扔过来的飞镖，加强攻击力后十分好用。

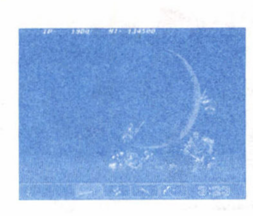


飞镖：远距离攻击的武器，可以不断连发，加强攻击力后每次可以发三枚飞镖，攻击力十分强，可惜不可以用来防御敌人的飞镖。

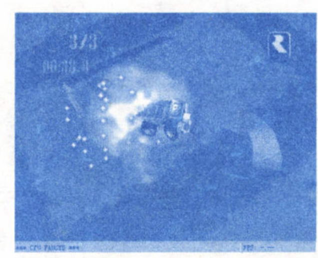
炸弹：和飞镖一样也是远距离攻击的武器，攻击力强大，而且是范围杀伤，每次只可以发一个，加强攻击力后可不断连发。

镰刀：中距离攻击的武器，发出时会有铁链连接，可以围绕身体转，加强攻击力后攻击距离加大，是攻击力和防御力都很平均的武器。

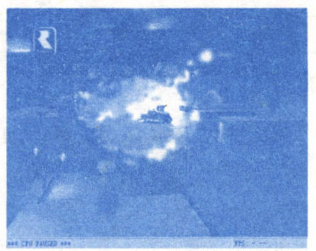
上面的全都是忍者常用武器，玩家可以随时转换武器来进行攻击。除了基本的武器以外还有其他的道具，红色宝珠的卷轴会把画面上所有的敌人消灭；蓝色宝珠的卷轴会让主角使出分身，分身越多攻击力越强；彩色宝珠的卷轴就会加强武器的攻击力；黄色宝珠的卷轴就会有神火护身，刀枪不入，可惜时间有限。



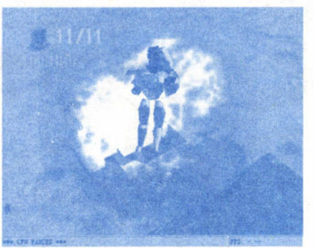
家用机



20XX年，有害物质FK540的污染开始不断扩大，政府找来化学处理队帮忙，在处理了污染物后就要用危险品运输车把FK540运走，但运送途中会有许多障碍物阻碍前进。如果FK540受到碰撞就会发生大爆炸，为此政府再找来路面清理队为其开路。



游戏中的玩家就是饰演路面清理队的一名队员，每一关的任务都是要把运输车前进路线上的障碍物清理掉，清理的方法当然是暴力拆毁等强硬手段。清理队中有很多的辅助机器来帮助清除障碍物，有推土机，打桩机，运泥车，飞弹车，地面破坏机器人和空中破坏机器人等等，要熟悉它们的操作并最终顺利完成任务就要玩家多多练习了。





疯狂推土机

BLASTDOZER

■模拟器 PROJECT64

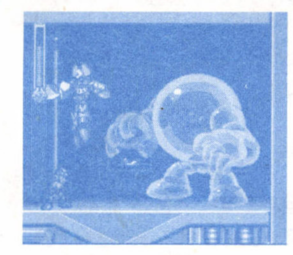
■厂商：RARE



■ 模拟器: ZSNES

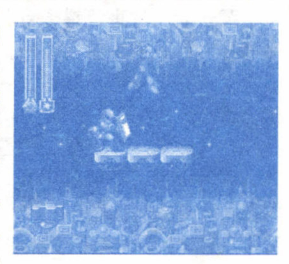
■ 厂商: CAPCOM

洛克人与佛鲁迪



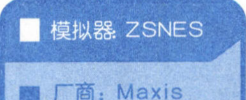
危机又一次降临到地球人身上，究竟这次危机与宿敌威利博士是否有关？洛克人与佛鲁迪（朋友还是对头？）分头去调查事件的真相。而在事件开始不久，之前和洛克人战斗过的布鲁斯又莫名其妙地被敌方击败，这到底是什么回事……

“洛克人”系列的传统就是用洛克人打败各关BOSS取得相应武器的技术能力，再灵活运用各种武器来对付其它各关的BOSS。一开始就可以选择使用洛克人或佛鲁迪。





当游戏进行到布鲁斯被强有力的敌方击败后，就要对付有保护的BOSS。好不容易干掉后游戏就正式开始了，而这代的洛克人不像以往各代，各关的BOSS不能让玩家自由选择，只能按地图路线攻关，而每关中有各种秘道和强化部件，这需要好好把握进入的时机，毕竟洛克人系列是出了名难度高的。

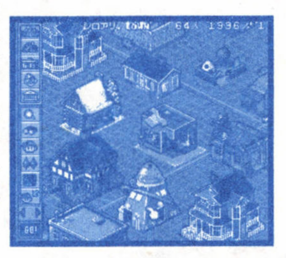


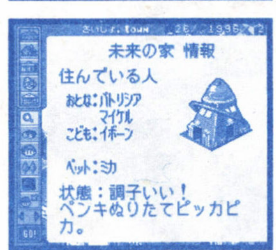


如果要你打造一个属于你自己的城市，让你尝尝做市长的味道，你一定会说在游戏中十分容易－－“SimCity”（模拟城市）。于1987年Maxis公司创造了这样一个游戏，目的就是让玩家建立一个市镇，并将它发展成为欣欣向荣的城市。



游戏方法：游戏一开始如同以往的“模拟城市”系列一样，可以选择“建造”与“任务模式”，还有增加的“无限建造模式”。在“任务模式”中玩家会遇到“建造一个50人的城镇”、“扮演天使去救火（？）”等的任务。而在另外两个模式中使用各种相关的菜单、图表对游戏进行是十分必要的。在画面左侧是一系列指令图标，从上到下依次为道路、绿化相关建设，城镇居民家居建设，商业建筑建设，娱乐建设，市政建设（警察、消防等），调查，区域放大，居民需要，环境绿化（这个取代了以往游戏中最重要的资源“钱”，取而代之是木材、水源、太阳能等环保开发，保证这个游戏就能顺利进行了），新闻消息，还有其它如拆除、游戏记录、灾难产生、系统相关设定（屏幕顶端的系统显示）等就不一一介绍了。

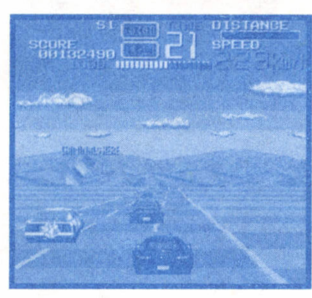






■ 模拟器：MAGIC ENGINE

■ 广商：TAITO



PCE版的追踪HQ是移植于当年街机上热门的同名作。追踪HQ是一款比较特别的赛车游戏。因赛车的目的就是扮演警察的角色追踪逃跑的要犯，像许多荷里活大片那样展开警匪公路追逐战。游戏在开始不久就会从警察电台告诉玩家此次目标是什么，无非是增加游戏的“真实感”罢了。在赛车过程中上下方向键为油门的低档和快档，在警车起步的时候一定要使用低档启动，若是使用快档会使得启动时间非常的长。除了两档速度外，由于追捕要犯的需要，警车更配备了瞬时加速引擎，在游戏时或追上目标时使用尤其重要。不过要注意的是每回只有三次机会使用这个像007那样神奇的加速引擎，要适当运用。



在游戏的道路中会常常出现各种各样的分支，要根据画面中给出的方向指示来及时转向，否则会走错路，结果就是让要犯逃远了，导致游戏失败。而离要犯的距离长短就要看屏幕上方的“DISTANCE”表，当表“空”了的时候，就可以发现要犯驾驶的车了，当然屏幕会用箭头特别显示。玩家追上要犯后就要用自己的车子去撞击对方的车，在上方有敌车的状态表，当变成全红色时，敌车就会因完全破坏而停下来，玩家就可以逮捕要犯完成任务。



■ 模拟器：GENS

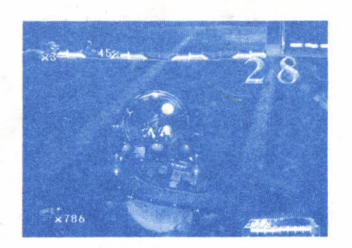
■ 厂商：VIRGIN

蚯蚓战士

本来Jim只是一条普普通通的小蚯蚓，在偶然间从外太空得到了一件超级太空衣，而我们的Jim更获得了超级力量，至此jim像人类那样使用武器拯救世界（？）。故事改编自迪士尼又一个搞笑的卡通人物－－“蚯蚓战士”。与大多数的改编游戏一样，在游戏中的它依然保留着原来的美式风格。



在开始游戏之前，我们的Jim就在耍它的活宝了。游戏分别是使用了三个按键。A键为射击；B键使用头部（只有头部才是它自己真正的身体）像皮鞭那样攻击，或抓紧各种物体通过各种机关，在空中时连按B键更能减缓下降速度；C键为跳跃，配合方向键可以作到长距离的跳跃，对通过某些关卡很重要。游戏中会出现在卡通中登场的其它角色，被它们碰到会减少Jim的太空衣能量，在画面左上方用百分比表示。建议遇到像狗那样近身攻击的敌人时，应使用A键发射子弹解决它。在游戏中有许多地方是需要多动脑筋利用四周的机关来进入的，如开始不久来到一堆放轮胎的地方，有一空洞就要利用空中滑车进入，进入后就能得到带闪电的枪（一击必杀）。当然当游戏进行到一定时BOSS战是免不了的，而美版的游戏更讲究操作上的功夫。



模拟界被遗忘的过去完结篇

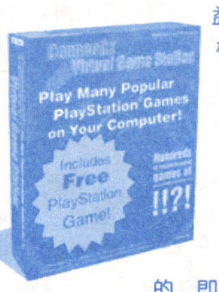
无声模都：都市

四、次世代之风

1998年，著名的商业PS模拟器：Bleem!和VGS诞生了。这可以说是次世代模拟的先锋，在NeoGeo、Callus和Raine以及MAME大放异彩的第二次模拟热潮之中，两个小家伙可以说是在一定程度上体现出了商业运作的高效率。特别是VGS的Windows版本的完美表现，使得SONY终于下定决心对Connectix公司"动手术"。



为什么PS的模拟器这么早就出现（PS发售3年，而98年底SEGA的DC才刚刚上市，PS仍旧是SONY唯一的游戏主机），而且完成度那么高呢？按照我的观点来看，这完全是因为巨大的商业利益在作怪，PS实在是一台风靡世界的游戏机，玩家众多，而且光盘媒体游戏主机的模拟也容易钻法律的空子。于是乎，资本运动，配置成形，其结果就是VGS和Bleem!。这是否说明在模拟器上商业化具有优势呢？呵呵，看看这两位的"下场"你就知道答案了。



当然，次世代之风并不是这么好刮的，即使是VGS这样的商业案例，也是在开发了两年后的2000年9月才进化到今天的样子（v1.41）。不过在2000年之后，次世代的模拟的确进入了一个崭新的时期。

ePSXe的出现终于让像我这样的Win2000用户有了又一个抛弃

双OS的理由，除了一些人抱怨的使用复杂和一开始模拟器对一些游戏支持不好以外，这个插件式的PS模拟器无可挑剔，最新的v1.52对游戏的支持甚至比VGS更好，当然，前提是你得知道如何将它调整到最佳状态，而调整的方法随着PC配置的不同会有所变化。

2000年1月，一个名为IMPACT的Capcom ZN-1/2机板模拟器的第一个测试版发布，这个版本让所有认为IMPACT是骗局的人闭上了嘴，一些经典的3D游戏比如街霸EX、私立学院和斗神传甚至可以在PII350的机器上完美运行，另外还带有大家都未曾料到的声音支持。2001年末，IMPACT再次给我们以震惊，S11emu的发表使得Namco system11机板的模拟也被IMPACT小组纳入囊中，铁拳、魂之利刃都表现完美。2002年，IMPACT小组发布ZiNc，将IMPACT和S11emu集成到了一起，在这个新的起点上，Capcom ZN-1/2和Namco system11的模拟逐渐进步，次世代模拟器也总算有了领军的旗舰。



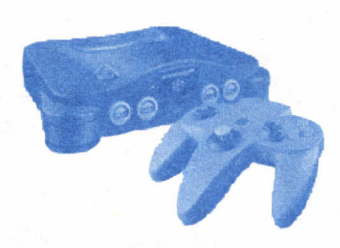
相对而言，IMPACT是次世代中最成功的模拟案例了，其他诸如SEGA Model 1、system32的模拟器SMOG和Modeler直到今天仍然没有太多的进展，至少我们还不能在PC上玩到VR战士、Virtua Racing这些著名的次世代游戏。当然这其中也包括一直被我期待的SS模拟。

SS的模拟起步并不晚，但是受制于SS本身的双CPU系统和复杂硬件架构，模拟难度惊人的大，模拟器的完成度根本不能跟PS模拟器相提并论，各种SS模拟器都没有什么太大的作为。虽然Satourne曾经在2002年间不断地给我们以各种消息，甚至有人说可以从ST-V（SS的互换机板）方面进行

突破，但事实是表现极其勉强。我时常在想，如果次世代之战中胜利的是SS而不是PS，那么模拟器方面的情况是不是会有所不同？

同样受制于复杂硬件的模拟器还有SEGA MD的两大Add-on：32X和CD。有时我真是不明白，为什么SEGA老是把硬件搞得这么复杂而机能却如此有限，恐怕这真的是纯技术人员的一种不良嗜好：显示能耐。当然随着时间的流逝，这两个配件的模拟已经不是太大的问题了，Gens应该完全有能力统一MD的模拟。

N64的模拟最初是从UltraHLE的出现而为人们所关注，其意义并不仅仅是N64模拟器，更是采用HLE方式进行模拟的成功案例。当然，在Project64对N64的模拟进行了全新的注释之后，知道UltraHLE的人恐怕是越来越少了。N64的互换机板方面，著名模拟器作者RCP的U64Emu分别在2000年和2001年支持了杀手学堂1和2，似乎为了支持2，作者只能去掉1代的支持。嗯，兼容性果然是次世代机板模拟的致命伤。



在次世代模拟繁荣的同时，Raine、NeoRAGEx等一些第二次热潮中的领军却因为这样那样的原因没落了。不过幸好我们的ARC模拟之王MAME仍然保持着“人有我有，人无我也有”的全盘支持政策。不过在次世代模拟上MAME的开发者们显得很慎重，直到最近的v0.62才开始大批量支持3D游戏。

当然我们的视线不应该仅仅停留在次世代上，因为在这一时期，其它更早期主机的模拟仍然在完善之中。SFC方面，Snes9X和ZSnes不断支持各种DSP，修正bug。MD的模拟器Gens则在为统一MD努力。GB方面的大量模拟器作品都在发展其兼容性，而GBA刚刚发售，成熟的模拟器就来到了我们的身旁，我想大部分人都是憋不住的。NGP的模拟情况也算是不错。PCE的完美模拟器：商业的Magic Engine支持了Super GFX，这是家用机最早采用双CPU





协同的系统，于是大量PCE的CDISO开始在网络上流传，而后唯一的遗憾Arcade Card系统也得到了支持。在听到这些还算不错的消息的时候，我们应该多想一想3DO的事情，时间越长，越是不可能被模拟，悲剧主机在模拟器上，依旧是一种悲剧。不过在这方面，任天堂的VB却是个例外，现在的Reality Boy确实能运行不少VB系统的游戏。

模拟死角同样也是现在ARC模拟器发展的问题之一，比如大量的68K系统，模拟并不困难，可是由于机板众多，人气却不高，模拟器的作者们似乎没有太大的兴趣。在次世代之风的吹抚之下，这些“早期”游戏的模拟逐渐难有引人注目的地方。

此外要被谈到的一些事情是有关Dump的，确切地说是有关NeoGeo晚期加密游戏的Dump。从KOF2000开始，这个在国内，不，应该说是在全球范围内拥有极高人气的格斗游戏被Dump的速度越来越快，受到无数人的指责，但是速度还是越来越快。对待一个即将倒闭的SNK，人们的贪婪高于同情。同样的事情还发生在Metal Slug这个优秀的动作清版游戏上。有不少人从这些事情中看出了模拟器的恶性发展，其实，SNK只是一个不具代表性的例子，毕竟，街机市场的整体萎缩才是问题的根本，不过街机市场的萎缩除了家用机的冲击外，盗版和模拟器恐怕都有不可推卸的责任。



次世代之风今天仍在刮着，并且这股风还将成为今后一个时期内的主旋律。随着

2D 游戏逐渐被模拟，模拟器开始慢慢吞噬次世代游戏，当然现在的嘴还不够大，还不能把次世代完全吞下，不过在经历新一轮的发育之后，我想，模拟器是无所不能的。

五、无声力量



虽然模拟器在法律上是灰色的，但从长期来看，从实际情况来看，它并不与厂商的利益冲突，而且要重现游戏，模拟器几乎是唯一的方法。因为重现游戏，模拟器成为一个吸引人的东西，特别是对我这样怀旧的人，期望永恒的人。模拟器将时间定格，将游戏重现。虽然本质上我喜欢的是游戏，但我还是要感激模拟器。总之，我们需要记住游戏，我们需要模拟器。未来如何，谁都不知道，但是我想人类分享和记录文化（包括游戏）的行为永远都不会停止，这是一种无声的力量。

这篇东西到此结束了，回头看看，发觉自己在不少地方都犯了些不大不小的错误，这是让我为之忐忑的东西，我想，我只有学习再学习，小心再小心。

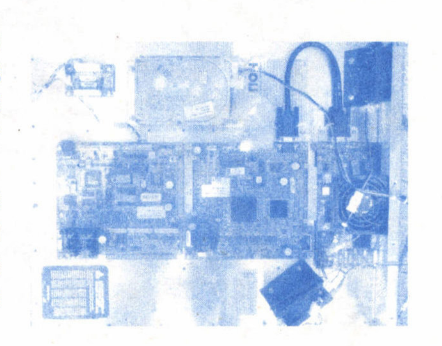
不知道大家在看完了这篇东西之后，是否从中了解了一些以前不知道的事情，如果有，那我就满足了。

最后感谢某人对我的帮助，没有他就没有这篇文章。

Atari 3DFX基板模拟追踪

从名字上就可以看出，这块机板使用的显示处理器是3DFX的Voodoo卡，也就是说它是一块3D机板。

不过很可惜，这块3D机板被同时代的Sega model系列和Namco的system 22系列这样的高性能3D机板所超越，最终被竞争激烈的市场所淘汰。也许，游戏软件的数量才是真正决定的因素。



上图就是该基板的硬件板块，硬件结构和我们的PC很相近：带有用标准IDE排线的硬盘，集成了CPU等主要部件的主板，Voodoo子卡以及它那根专用转接线，还有一些如输入／输出，电源，风扇等外围电路。如果说它是一台PC也不为过。

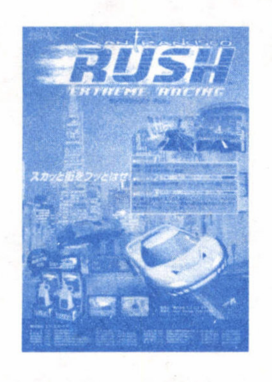
根据资料，这块基板是在1996年问世，不过，发售以后并没有给街机市场带来多少冲击，至少在亚洲来说。在这基板上发售的只有12款游戏，全部的游戏都是Atari和MIDWAY开发的，其中游戏充满强烈美式风格，类型多是些赛车和过关的。

光从硬件上来看，这块机板的机能还是相当不错的。

先来介绍一下这块机板的性能参数：

主CPU是用MIPS R4000或RM7000（注：没错，这种机板估计有多种型号，使用的CPU也不太同。可能根据一些游戏的不同特性，相对应的CPU也有不同，在游戏介绍中会有注明）

图形处理器GPU当然是3DFX Voodoo卡，现在来看，虽然3D性能并不怎么样，但在当年算是相当出色的一块3D图形卡了，而且它的画质还是相当不错的（3dfx一向注重画质），这块GPU虽然是专门定制的，但支持所有3DFX图形卡的特性，和PC上用的一样。



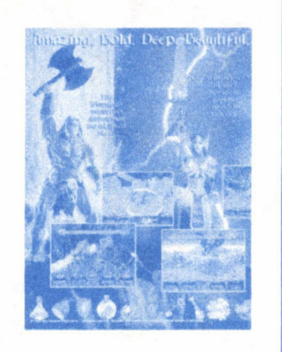
声音芯片目前没有足够的资料，目前还不详。

另外，板载一块硬盘，是Quantum系列的，容量未知，不过从1996年产的情况上来看，应该也不会太小。游戏是存放在硬盘里的（从外观上看，很像一台电脑），这似乎基本解决了游戏容量的问题（不过以发展趋势来看，光盘似乎更好些：），像MVS机板是通过卡带存放数据的，有容量的限制。

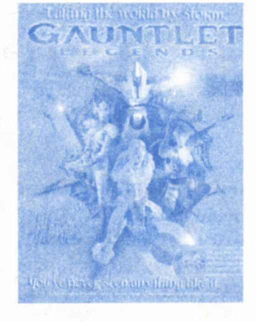
怎么样？再来看看这块机板的可模拟程度

CPU是用MIPS R4000，从所得到的资料上来看，是一块64位的处理器，似乎和N64上的一样。从模拟程度上来看，应该不会太难。

这块机板的GPU是用3DFX的，不过，虽然目前有3DFX的模拟器，但要分清，这只是从软件方面把3DFX的接口函数转为DirectX3D的，并不是真正意义上的硬件模拟。但是，如果要出模拟器的话，似乎也可以这样做。



声音处理器网上找不到详细的资料，不太清楚，不过如果真要模拟的话，模拟器作者会想办法的^_^。



由于它的游戏是存放在硬盘里，所以DUMP游戏似乎比较容易，直接把硬盘里的东西COPY出来？不过，目前在网上还没看到此机板的游戏被DUMP。可能是太容易DUMP了，在没模拟器出来前，估计DUMPER也懒得动手了，哈哈……

总得来看，模拟情况还比较乐观的，当然说归说，最后还是要看模拟器界的天才程序员们来动手了。（前段日子似乎听说MAME的后继版本将会开始对这块机板进行模拟，不知道是不是真的，让时间来证明好了）



最后让我们来看看此机板上发售过那些游戏：

充满过山车式快感的California Speed

美式过关游戏Gauntlet Legends

美式格斗游戏MACE：The Dark Age

速度感极高的Road Burners

感觉很像《crazy taxi》的San Francisco Rush – Extreme Racing系列

充满未来风格的赛车游戏Vapor TRX

FPS游戏也来凑热闹War ：Final Assault

看完了游戏列表，真希望模拟器能尽快出来，好让我们见识3DFX发挥在街机上的实力：）

文：Fanboy

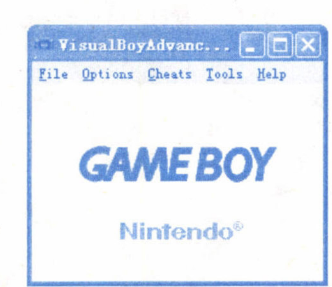
VBA1.3版高级教学

VBA全名：VisualBoyAdvance，是一只GBA的模拟器，也是目前唯一支持GB/GBC的GBA模拟器(那有人会问，为什么别的GBA模拟器不能玩GB/GBC游戏？真正的GBA机器也不是能支持GB/GBC游戏吗？呵呵，GBC和GBA所使用的CPU是完全不同的，模拟器模拟的时候是模拟CPU运行方式，并不是模拟硬件，所以……

官方首页：http://vboy.emuhq.com 最新版本为1.3，作者是Forgotten，并且从1.2开始已经公开源代码开发，有兴趣的可以上去查看源代码（在CVS上，国内有些地区可能上不了，需要用代理服务器）。

从目前此模拟器的完成度上来看，已经相当完美，应该没什么游戏不能玩了（目前DUMP出来的游戏都支持）。而且还有一些相当好用的tools。

模拟器运行后主界面如下：





如何运行游戏我想大家都会了，那我就详细讲解里面的各项功能吧。

[File]———

菜单下的<Open...>和<Open Gameboy...>分别打开GBA和GBC的ROM（其实直接按Open，里面可以选择GBC游戏的，此项功能多此一举？:>）。接下来的<Load>和<Save>作用是读取/储存即时存档文件。后面还有一个<Load Game>和<Save Game>，这两个功能和上面一样，只不过这部分源代码来自著名的SFC模拟器Snes9x。各有所好，习惯用哪个就用哪个吧。<Pause>就是停止当前游戏，<Rest>重启游戏。<Recent>里头会列出近期使用过的ROM列表。后面有两个功能，<Import>是导入电池记忆文件，游戏金手指和类似的东西，<Export>是从当前游戏导出，使模拟器中存档和GBA烧录卡上的存档同步就靠这两个功能了。<Screen Capture>用来截图，<Rom information>是查看当前ROM的一些头文件信息，其中包括CRC值等。

[Options]———

<Frame Skip>是跳帧数，专门为机器差的人设计的，有9档可以选择，如果你觉得游戏运行得慢，把跳帧数选择多些，如4，一般CPU在700以上的，基本上可以用0了，这样可以相当流畅的运行游戏。

<Video>是一些显示方面的设置，这里面的<Vsync>同步显示，机器够强就打上。下面的X1、X2、X3、X4指游戏显示窗口的放大倍数，在Windows模式下800*600的分辨率的话建立用X3，再高用X4，再高就……没得选了（谁的显示器在21寸的?那让作者再加个X5吧）。关闭掉<Disable SFX>这个特效，可能会增加点速度吧。<FullScreen Stretch to fit>是在全屏模式下拉伸画面到整个屏幕。后

Vsync
x1
x2
✔ x3
x4
Full Screen (320x240)
Full Screen (640x480)
Full Screen (800x600)
Disable SFX
Fullscreen stretch to fit
DDraw Emulation Only
DDraw Use Video Memory
Layers ▸

面的<full screen(320*240)/(640*480)/(800*600)>分别指在使用全屏模式下的分辨率，越高越好。<DDraw Emulation Only>就是说使用软件模拟方式来实现DDraw的一些功能（DDraw是DirectX中的显示部分）。<DDraw use video memory>，用DDRAW时使用显存来存放数据，这样会增加速度。最后的那个<Layers>里面，是在游戏运行时，显示各图层的图像的开关（有快捷键的，玩游戏的时候看看，有点意思）。

Associate...
Directories...
Disable status messages
✔ Synchronize
✔ Pause when inactive window
Speed up toggle
Remove intros (GBA)
Save Type
✔ Use BIOS file
Select BIOS file...
✔ PNG format
BMP format

<Emulator>子菜单中放着模拟器的配置参数。<Associate...>这功能是指定关联，选择后会弹出个窗口，可以选择各扩展名，以后当打开这些扩展名的文件时，将会自动运行VBA。<Directors>这个是设置ROM、电池记忆文件、即时储存文件，截图档等的目录，一般不需要设置，模拟器会存在ROM所以在当前目录。<Disable status message>这项功能是关闭状态信息，当运行一个有SAVE的游戏时（一般为RPG游戏）会有一段信息出来，通常在底部的红色字就是这条所谓的状态信息）。<Synchronize>是同步游戏，选上吧。<Pause when inactive window>意思是非当前模拟器窗口激活时停止模拟。<Speed up toggle>加速锁定，效果不明。<Remove intros (GBA)>这功能则相当实用，有些DUMP组织会在ROM前加上自己的组织信息（LOGO），如MODE7小组等，这功能可以把它去掉，省去等待时间。<Save Type>游戏存储类型，不需要设置的，让程序自己选择好了。<Use BIOS file>即使用GBA的BIOS文件，当然也可以不用，有一些游戏必需要使用BIOS才可运行（可以增加兼容性），而有些不能用（如一些DEMO游戏，用了会出错）。<Select BIOS file>是用来选择BIOS文件的。下面两个PNG format和BMP format是指游戏截图后的文件格式，推荐PNG。

新的1.3版本增加了<Automatic IPS pathing>就是支持了IPS补丁，玩一些汉化游戏再也不需要对原ROM进行打补丁了，直接把*.IPS文件放到ROM目录下，并与原ROM同名就行，VBA会自动调入此IPS 补丁（这项功能其实在现在的许多模拟器上都实现的，如snes9xw）。

Off
Mute
✔ On

Use old synchronization

Echo
Low pass filter
Reverse Stereo

✔ Channel 1
✔ Channel 2
✔ Channel 3
✔ Channel 4
✔ Direct Sound A
✔ Direct Sound B

11 Khz
✔ 22 Khz
44 Khz

Volume ▸ ✔ 1x / 2x / 3x / 4x

接下来是<Sound>子菜单，这里如果什么特别要求的话，不需要设定。<Echo/Low pass filter/Reverse Stereo>这三个是回音,低音过滤器和立体声的开关，是原GBA所没有的功能，声卡好的用上。还有下面有4个GBC声道和2个GBA声道的开关，如果只想听一个声道的话，可以关闭其他的。另外声卡好点的话可以在后面选上44 Khz，效果好一些。新的1.3版本还支持了Volume的调整，如图，有4个选项，分别是将原来声音放大1,2,3,4倍（不过，我觉得还是直接调音量得了）。

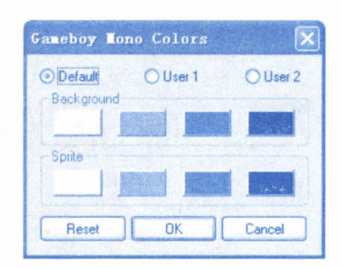
Border
Printer

Automatic
GBA
✔ CGB/GBC
SGB
GB

✔ Real Colors
Gameboy Colors

Colors...

<GameBoy>这个子菜单是用于设置玩GB游戏的,Border是显示SGB特有的边框(SGB就是把GB卡带接在SFC上玩的东东),<Printer>是在一些特殊游戏中用的（如一些游戏运行打印功能，选上吧）。<Real Colors/Gameboy Colors>这两个是选择颜色,感觉Real Color比较鲜艳。最后面个<Colors>是专门为黑白游戏设置的，有GB以及GBC机器的人可能知道，GB上有4个灰度级，而当GB游戏卡放到GBC上玩时，是可以选择4种颜色的，就是这个。这

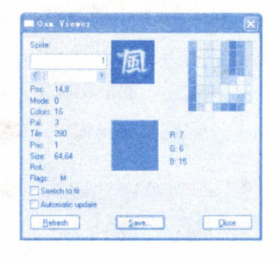


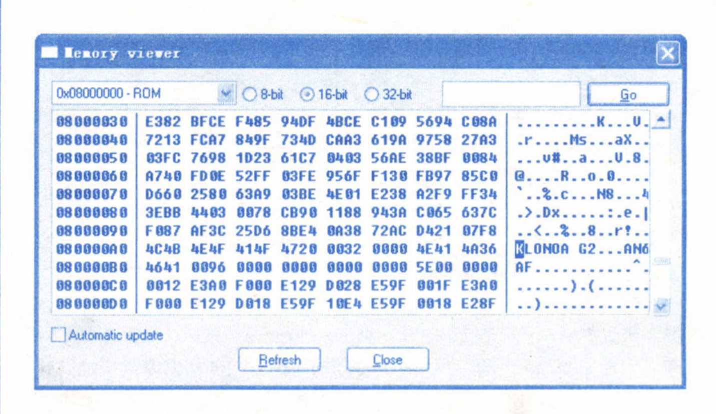
里可以自定义，可以定义 2 个色盘。<Priority>是定义优先级的，默认好了，如果太高了可能会造成死机，太低的话速度可能跟不上。<Filter (16bit)>滤镜，这里面有很多可以选择，如 TV 模式等，还带了个模拟液晶屏的，都去试试吧。最下面有个<Disable MMX>禁用MMX，没试过，估计还会降低速度……。<Joypad>用来配置控制器的，可以支持手柄，这里面的<motion sensor>是一个非常特别的东西，大家知道 GBC 和 GBA 上都分别有通过专门的传感器来玩的游戏吗？GBC 上的“滚滚卡比”和 GBA 上的“滚动方块”就是这样的游戏。运行这两款游戏后，无论在普通按键上按什么按键都无法进行游戏，这时候就要用上<motion sensor>中设置的按键了，大家找这些游戏试试，很不错哦。<Language>后面可以选择语言包，这些语言包可以从官方网站上下载到，也有简体中文的，英文差的人有福了^_^。

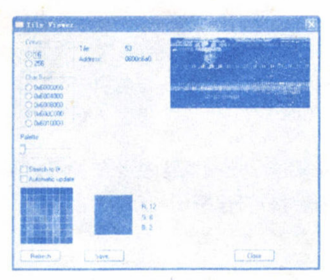
[**Cheats**]——即金手指功能，是模拟器内建的，可以用来修改游戏，这里不做介绍了，一般推荐外带程序 Emulator Cheat 来修改更方便一些。

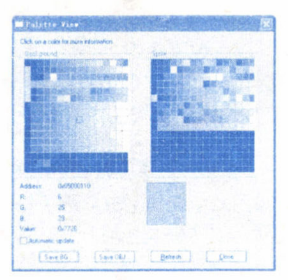
[**Tools**]——这里头有一些相当实用的工具，如调试器，内存查看器，Map 查看器，还有精灵查看器，对于程序开发者来说，是相当不错的，普通用户可以凑凑热闹，看看样子。











如上面的<OAM Viewer>查看显示存中的信息的，可以方便的将精灵截取出来（有些游戏中的人物就是这样存放的），做GIF签名……，还有调色板查看器。反编译器用于汉化倒是不错（汉化过程中，需要跟程序，改源代码……

近段日子看到官方主页上放作者要招些程序开发者，来测试VBA的新功能？此项功能是对游戏开发有用，嗯，期待中……

By Fanboy @ 2002–12 Email：fanboynet@163.com

附：文章中介绍的“滚滚卡比”和“滚动方块”两款游戏已经收录在本期光盘的中。

文：Dadunu

SFC特殊芯片的模拟

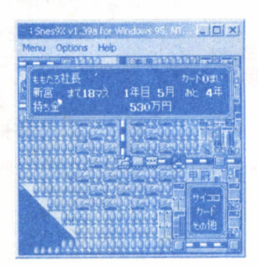


现在轰轰烈烈的革命派真是太少了，而现在大都已经发展为冷静的地下党人，毕竟跟法律过不去不是什么好事，看来光辉的过去在如今繁复的法律面前已经不会再有第二幕了。这在如今SFC 加密游戏的图像解密过程中显得尤为明显，破解的过程可以用神不知鬼不觉来形容，当我们闻讯赶来的时候，面对我们的往往已经是完成度极高的成品了，毕竟我们是把玩放在第一位的，还是少操点心吧。

这次《桃太郎地铁》图像解密包的来势之快真是出乎意料，可能是国内的消息都慢一些吧。哎！说起消息真让笔者伤心，随着最后一批强力新闻官的退役，现在国内消息的来源主要是外国的大站，结果导致了国内的大站就象是老外的镜像，而老兵们通常是从小站来挖掘东西的。本质的区别导致了国人的闭塞，这次当国内普遍得到消息的时候，应该已经落后了半个月了，真是有够长，还是那句话少操点心吧。

现在看看这次的核心游戏《桃太郎地铁》，英文名为Momotarou Dentetsu Happy,同样是含有一个SPC7110芯片的超任游戏，SPC7110的DSP特殊芯片的加密技术(注：星海传说，少年街霸2使用的叫SDD1芯片，大贝兽物语2使用的叫S-RTC芯片)在没有图像解密包的情况下无法被模拟器所支持，现阶段唯一的解决方法就是暴力破解。该加密技术类似于CPS2基板的加密技术，因此必须用类似于CPS2的XOR文件的破解方法，即通过XOR文件在内存中的异或运算，来得到正确的Rom，从而被模拟器支持。原来玩家还要自己用工具在机器上进行处理完才能进行游戏，从街霸开始，只要把ROM和图像解密包拽回来放在一起就可以玩了。而完成这次任务的并不是超任ROM暴力破解的

始祖Dejap小组，而是snes9x论坛的活跃成员CaitSith2，同时CaitSith2还是Matthew Kendora的非官方Snes9x的核心开发成员之一。而这次颇有意思的是，支持该游戏的并不是料想之中的Zsnes，而是Snes9x和CaitSith2自己亲自开发的非官方版，从很早开始Zsnesw就一直领先Snes9x一点点，虽说两方都掌握着核心技术，但是由于界面的迥然不同，所以支持哪方的人都不在少数。没想到一直的霸主Zsnesw这次却被Snes9x抢了先机，这个问题显而易见，由于Zsnesw的开发长期处在瘫痪状态，而Snes9x的界面对用户来说更友善，也更接近我们的习惯，最主要的是这次的核心人物CaitSith2是Snes9x的绝对支持者，所以造就了这样的结果。到发稿为止Zsnesw还是没有任何动静，可能对于这样一款梦幻般的模拟器，现在的成败对其已经没有什么实际意义了。



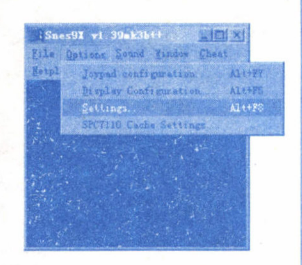
各位可能已经用惯了Zsnesw，所以下面为读者介绍一下Snes9x的使用方法，由于Snes9x与非官方的MK版区别并不大，主要就差在GUI，MK版还在沿用旧的界面。而MK版的普及率并不是很高，也就是这次露了一下脸，因此下面都是以官方版的Snes9x为标准，由于现在并不需要玩家自己进行异或的操作，所以当然简单多了。

必备工具：

《桃太郎地铁》原ROM、图像解密包（由于解密包在放出时是在一个月的时间中分别放出的，所以国内可能存在两个版本，一种是分为4个解密包，一种就是一个5M多的大解密包，使用方法当然相同）、最后就是模拟器，用Snes9xw-1.39a或者非官方的Snes9xw-1.39mk3b++都可以。

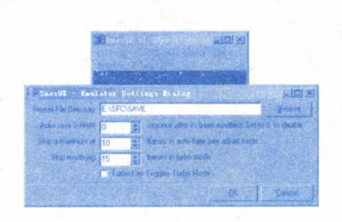
使用方法：

1、将模拟器解压到一个目录，启动模拟器，然后在选项的

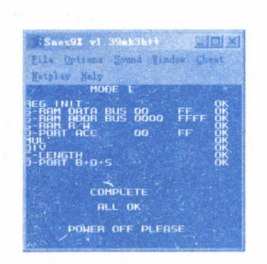


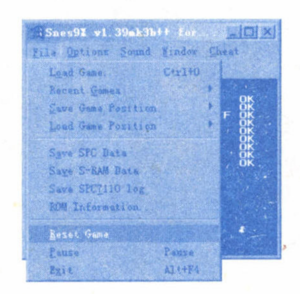
Settings 里面设置存盘文件存放目录，比Zsnesw那种用记事本自己改cfg文件的方法真不知道好上多少。如不设置，模拟器默认为Rom 所在的目录为存盘目录，推荐设置，要不乱成一团糟的时候，可不要来找我。

2 、存盘目录中新建一个名为SMHT－SP7的文件夹，把图形解密包的文件解压到里面，注意一点一定要在存盘目录中建立文件夹，而千万不要把图形解密包解压到存盘目录中。下面就可以开始游戏了，而现在对游戏ROM 文件的存放位置并没有严格的要求。



3 、不要高兴得太早，现在还不能开始玩，启动模拟器 Snes9x，读取游戏ROM。如果以上操作没有问题的话，屏幕上会出现出现一行提示，这么简单的E文各位应该能看懂吧。不要犹豫，按 A 键继续，模拟器现在会检测 SPC7110 芯片的各种参数，一切OK 后，下面会提示重起游戏，现在选在File选项里的Reset，重起后屏幕上会再次出现提示，不要想了，按B 键继续，又是 SPC7110 芯片的检测，一切OK 后，同样是重起游戏，哈哈哈，HUDSON 那只胖蜜蜂终于出现了。是不是玩原来PC 上的大蜜蜂太多了，这时的感觉总是想拍它一下，嘻嘻。下面该做什么，不用我说了





吧，开着你的小火车，好好领略一下小日本的 BT 大富翁吧，好了，祝各位玩的愉快！

注意事项：

再次重申，由于解密识别的需要，所以 SMHT－SP7 目录必须在你模拟器的存盘目录里面，例如你的存盘目录为E：\SFC\SAVE，那么你的SMHT－SP7目录的位置就必须是这样 E：\SFC\SAVE\SMHT－SP7，这里需要注意的就是：如果不在模拟器里面设置存盘路径，Snes9x 就会默认它为游戏 Rom 所在的目录为存盘目录，而如果游戏 Rom 的目录（即存盘目录）里面没有 SMHT－SP7 目录，读取 ROM 时会有问题。

1、模拟器就是要模拟主机各项的功能，当然包括键位，所以上文提到的 A 键、B 键都是就游戏主机而言的。A 键 B 键都是超任手柄上的操作键，重启是指重新读取游戏，而不是指重启电脑。

2、推荐安装 DirectX8，如果你没有安装 DX8 有可能会提示缺少 dx8input.dll，要不去装 DX，也可以只替换文件。

3、游戏的图像破解度并没有到达 100％，要知道这毕竟是暴力破解，所以每次用 Snes9x 运行一次游戏后，就会在 Rom 目录下生成一个 smht－sp7.dat 文件，如果哪位玩家决定为模拟界和模拟的大众们做些贡献的话，在这个文件大于 35 字节的时候，请将它寄给作者，通过大量的 smht－sp7.dat 文件对比，作者就有可能会在里面找到丢失的图像部分，并制作出新的图像破解包.

4、由于现阶段只有 Snes9x 支持该游戏，所以玩家们就不要尝试 Zsnesw，否则你就只能盯着那只蜜蜂不放了。

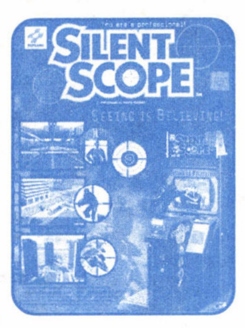
PS：在截稿时，网络上已经出现了另外一个游戏的解密包出现，它就是《天外魔境 ZERO》的图像解密包，解密包的使用方法同上。说出来有点恐怖，这些解密文件经过压缩后仍然有 120 多M，如果那位想把它们用在超任磁碟机上，那最好为碟机增加 128M 内存了，虽然是不可能的事情……

3D新时代——Konami Hornet机板的模拟

文：Dadunu



说实话，熟悉这块机板的人并不多，这块机板完全可以称作划时代的产物。前一阵MAME的超级老头Aaron Giles所提出的Atari 3DFX的模拟计划，各位应该从各种途径了解到了，Atari 3DFX是在96年发布的，所使用的显示系统就是3DFX公司的显示芯片。而以下所介绍的Konami Hornet机板恰恰就是在一年后的跟风作品，同样是使用3DFX公司的显示芯片，如果各位看一下ARC机板的发售列表，就可以明白其中的原因了。由于当时恰逢街机3D时代的来临，而为了增加市场的竞争力，各大厂商都要尽可能缩短新产品的开发周期。除了像SEGA和NAMCO这种超大厂完全单干外，许多实力稍逊的厂家都走了一条捷径：纷纷采用电脑架构的显示芯片，以便增加自己的竞争力。这也是为什么后来PSX的互换机板如此盛行的原因，有如此强大的板子何必走弯路呢？



下面来了解一下这个较为特殊的机板，Hornet使用的CPU是PPC 4036A，单从CPU就可以看出，PPC可以说和其他RISC CPU的性能不相上下，只是更便宜些而已。至于图形显示部分就更特殊了，使用Analog Devices SHARC ADSP图形协处理器，同时建有3DFX的像素处理芯片和3DFX的材质处理芯片，所以仍能达到每秒30万多边形的运算速度。声音系统的CPU仍然使用同期最强的摩托罗拉68000，它16 MHz的工作频率已经可以应付一切了，由于Hornet的资料很缺乏，所以只能找到这些了。每块机板都有它的特别之

处，Hornet的特点尤为明显，Konami在推出Hornet的同时，还推出了另外两块板子，可以说分工各不相同，Hornet是作为三款机板中最廉价的一款。Hornet主要就是要加强多边形的处理，可以说为了在3D上的加强，Hornet牺牲了很多东西，这也恰好达到了设计的初衷，利用廉价的配置组合出一款相对强大的3D机板，这可能就是我们所谓的“一招鲜，吃遍天”吧。但是不管怎么说，上面的话都是有它的相对性，由于机板的先天不足，所以使游戏的水准也收到一定的限制，再加上Hornet本身机能并不是很高，所以Hornet是一块货真价实的短命货，它的存活周期只是'97 － '99。

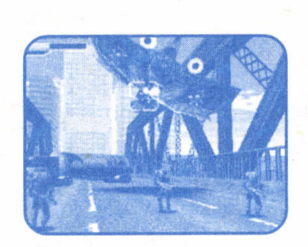
而Hornet上面的游戏也是少得可怜，加起来也不到10个：《Evil Night》、《沙罗曼蛇4 复活》、《NBA Play by Play》、《Operation Thunder Hurricane》、《沉默的狙击手》、《沉默的狙击手2 － Fatal Judgement》、《Terraburst》和《Racing Jam SD》，而这其中国内玩家最熟悉的可能就要数《沉默的狙击手》了，而笔者也有幸在国内玩过几次，但是二代实在是无处寻觅。前一阵还在GBA上推出过，如果哪位想领略一下，只好先将就将就了。而在日本来说最有名的可能就要数《沙罗曼蛇4 复活》了，在网上现在唯一可以找到和Hornet有些关系的东西可能也就是沙罗曼蛇4的游戏介绍。说到沙罗曼蛇4要特别提一下他的板子，这块板子有一个特殊型号为GX 837，由于是横版射击游戏，所以对2D的依赖要大于3D，所以对板子需要作一些改进，这也就成了一个唯一的特例。大概的方案就是在游戏的运行途中提供两种图像的显示方式，一种为15 KHz的低显示消耗方式，另一种为24 KHz的高速模式，低消耗模式只有在紧急情况下才进行切换，为的是确保游戏的流畅度，这些判断和操作全由一个数字信号处理器完



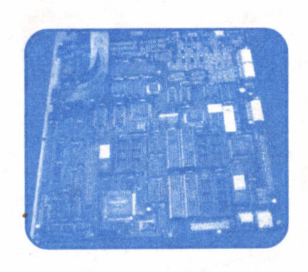
成。具体的工作原理笔者也不得而知了（就是知道了，对我们好象也没多大用处），因为这个至今为止还是个商业机密，如果偶要是知道了，就可以去搞模拟器的开发了，还能过过英雄瘾。

上面已经说过 Hornet 是一块非常短命的板子，究其原因有很多方面，如机板的价格。如果单看价格可能并不算贵，一般在 2800 美金左右，但要知道当初每秒达到百万多边形的Dead or Alive 2都没到这个价钱。所以还是那句话，相对来说，价格的昂贵可以算一方面，还有就是前面说过的由于过分强化了 3D 性能，致使 2D 性能丧失殆尽。这种先天不足造成了游戏开发的瓶颈，导致游戏开发周期的延长。如果想达到平衡就要像《沙罗曼蛇 4　复活》那样对机板进行大手术，这样是既导致了价格的上升还拖延了时间，真可谓得不偿失。毕竟设计 HORNET 的初衷就是靠不是太差的性能来打价格战的，如果都是《沙罗曼蛇 4　复活》这种怪物，那只能说 Konami 跟钱过意不去了。现在看来 Hornet 上面的游戏可以说个个经典，可见 Konami 制作游戏水平之高，这也是为什么后来 Konami 同样发展成超级大厂的原因，只是由于以上的恶性循环导致 Hornet 快速走向了消亡。其实如果仔细想一想还有一个最重要的原因，就是当时 DDR 风潮的来临，在那个时间档期里舞曲席卷了全球，几乎扼杀了所有的机板。不看其他公司的产品，就连 Konami 当年同时发布的三款机板也被同时挤出了市场，毕竟当初几乎每个人都抱了一个跳舞毯回家，估计连机厅的生意都不好做，同时也导致了外围设备的更新，现在看来当时的光枪就略显过时了，此后就开始时兴全方位立体式体感设备。



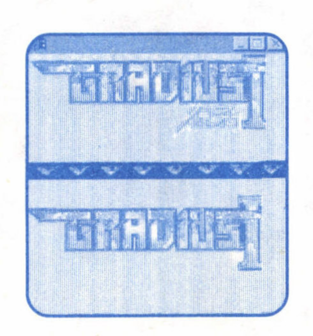


以上说了这么多关于机板的情况，各位对Hornet多方面情况应该有个大致的了解了，接着来看看Hornet的模拟情况，就像当年ARC机板的发展历程一样，模拟器的发展只是用软件的方式再重新经历一遍而已。随着MAME新版的发表，ARC机板在2D模拟方面已经取得了巨大的胜利，就像原来说的模拟器也开始进入3D时代了，模拟当然也要从最基础的开始，Hornet的模拟说白了就是顺应时代的潮流，被提到日程上来而已。不过这之间恐怕是有些跳跃性，因为单看Konami的3D机板，Hornet应该已经跨入第二代了，所以模拟的难度可想而知。可能是模拟作者们都看到第二代3D机板的显示系统跟PC最接近的缘故，所以进行了跳跃性的前进，现在也很难下定论，选择这条路是否正确。



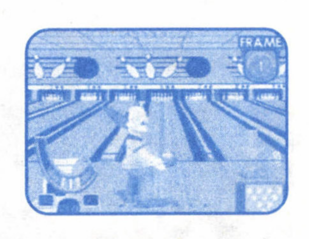
Hornet的模拟情况，怎么说呢，可以说至今的模拟度为0%，说好听点就是已经进入正轨。要是说Hornet的模拟还真是有些突然，在Aaron Giles开始猜谜语后，标志着进入第二代3D机板的模拟，就在这时日本的标题之王AZUCO突然提出要模拟同Atari 3DFX极为相似的Hornet，接着就放出了一张红红绿绿的抓图，不管怎么说也是业界第一人，开创Hornet模拟的里程碑了。真没想到小日本也爱抢一，可要小心被关小黑屋，现在要是没熟人这辈子就别想出来了（扯远了）。从抓图可以看出模拟的游戏就是超人气的沙罗曼蛇，可见此游戏在日本的影响力，这第一张抓图是AZUCO用自己开发的SS模拟器A-SATURN3模拟出的。笔者对编程是一知半解，真不知道AZUCO是怎么做到的，看到了远大的计划，一张还不是太糟的图片，笔者又开始梦想在PC玩《Silent Scope》了，主要是期待二代。但是当看到AZUCO留言时，心又凉了半节，这家伙现在手中什么都没有，唯一的ROM还是个古董，估计也是个BAD DUMP。说到这，倒想说说AZUCO这个小日本，这家伙在自动化方面真是绝对的专家，毕业于早稻田的自动化系，现在想来是不是所有的Coder都很强，不是超强的学历，

就是传奇的经历，倒是有点李白的感觉“仙侠合一”。模拟器开发我不敢说，反正AZUCO绝对是个单片机的高手，要知道单片机要是玩转了可是个挣大钱的工作，这也是早就得出的结论。开发模拟器的Coder都是富人不敢说，至少没穷人，这家伙住在日本的乡村，每天穿过田间小道开车上班，环境不错啊，给人的感觉这家伙倒像个世外高人。可是要是对AZUCO开发的SS模拟器A-SATURN有些了解的朋友应该知道，他这个模拟器的外号叫做“游戏标题读取器”，甭说游戏了就是连标题还没看到，真是服了这种纯正的理论派。



AZUCO至今还在做着尝试，反正屡屡受挫就是了，除了黑屏还是黑屏，笔者跟国内的一些资深人士讨论过关于Hornet的模拟，得出的结论婉转的说就是非常困难，现阶段恐怕是……毕竟3D机板才刚刚开始研究，现在的模拟计划只要是跟3D一扯上关系，那我们唯一能做的就只有等了，至于为什么，很简单，就是因为它太新了，而且太强大了。

按现在看来，哪位如果对Hornet游戏的标题感兴趣，到是可以对AZUCO的工作抱一线希望。我们现在唯一期待的就是，Aaron Giles对Atari 3DFX的攻克，毕竟这种楷模级的人物再加上20来年的经验，还是比那个日本人值得期待。毕竟两款机板的架构太相似了，只要有一方取得突破，另一方的开发难度就会减轻很多，要么就只能等整个3D阵营的溃败。技术会一天天的加强，经验会慢慢的成长起来，请记住那句模拟界的名言：等待是一种美德，该来的早晚会来！



无尽之探索，魅力之ZELDA

文：不带＊帽的林克

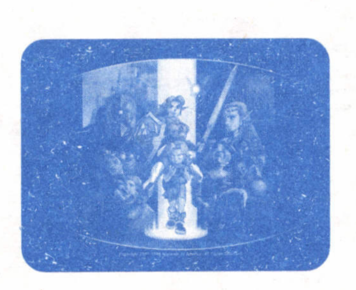
"探索"这词一直以来都是用来形容那些为了心中理想和目标不断前进的行为，其中包含着智慧、勇气和力量。"探索"通常被引用在科学的领域，生活中经常出现某某不断探索并最终取得成果的消息。然而在游戏的国度里，"探索"正是游戏乐趣的根本……



在1986年，任天堂为了"探索"，发售了红白机卡带的替换品——磁碟机；

制作人宫本茂为了"探索"，制作出磁碟机的第一款作品——《塞尔达传说》；



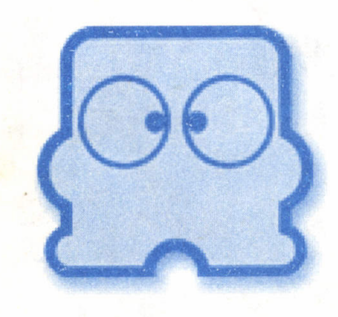


林克为了"探索"，独闯龙潭从86年首作诞生，到后来成为两度得到《FAMI通》杂志评定40分满分的系列游戏。



下面就让我们一齐来回顾林克的探索之旅：）

上面已经提到了，系列的第一部作品《塞尔达传说》在FC磁碟机上出现，并成为唯一随机发售的游戏。在那个还没有ARPG的年代，塞尔达的出现无疑给只会玩动作游戏的玩家带来前所未有的震撼，并让玩家知道除了一个劲的冲锋之外，不断的探索、找寻宝物、解开谜团等"费时"的玩法更有乐趣！游戏中表现出来的强烈故事性更使背景故事薄弱的过关游戏所汗颜，从此，在纯粹的动作迷中，分化出一支风格独立的玩家群，他们就是后来追捧DQ和FF的探索迷。



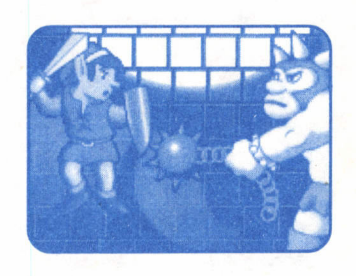
话说起来，塞尔达传说的出现也许是宫本茂的一个尝试，因为在动作游戏横行的当时，要玩家"费时费力"的专注于游戏的背景故事、专注于游戏中的探索是非常困难的。最后，集合了制作人员心血的塞尔达传说一鸣惊人，勇夺1983–1986年度最佳游戏剧本奖。

一代故事是围绕着名为"TRI–FORCE"的神圣宝物展开，"TRI–FORCE"包含了"智慧"、"勇气"、"力量"。游戏画面采用了当时较少见的纵向，游戏音效和游戏性都是当

时完美无缺的，通关后出现"里城"的设计在塞尔达传说中就已经出现。一代的出现奠定了塞尔达系列的经典地位，也为后来的RPG游戏开拓了前路。



1987年，《塞尔达传说～林克的冒险》发售，主机同样是磁碟机，制作人同样是宫本茂，游戏同样是ARPG形式，不过游戏中的战斗画面变成了横向。在一代基础上改进而来的二代，无论是画面或是系统都有了长足的进步，新增的升级系统为在游戏不断探索找到了很好的理由。



在这里笔者想顺便提一下制作人宫本茂，宫本茂的想法经常都是天马行空，绝非一般人所能比拟，因为如此他能成为举世闻名的皇牌制作人。他的一些有趣想法可以说跟他幼年息息相关，举个例子，大家可能会觉得那就是塞尔达中的场景。在一次采访中，宫本茂答："以前当我是个孩子时，就经常到许多不知名的地方探索，有一次甚至发现一个别人从未涉足的小湖，只身历险对我来说是绝无仅有的经历，不仅让我惊讶万分，也兴奋莫名"。

过去了的80年代是属于FC的。踏入1991年，SFC发售，《塞尔达传说～众神的三原力》登录SFC。玩过一代的玩家也许都非常清楚，《众神的三原力》是以一代为基础制作的升级作品，游戏性方面针对一代的缺点进行了修正，使得这部唯一在SFC上发售的塞尔达系列成为玩家心目中永远的经典。在神秘以及充满疑团的

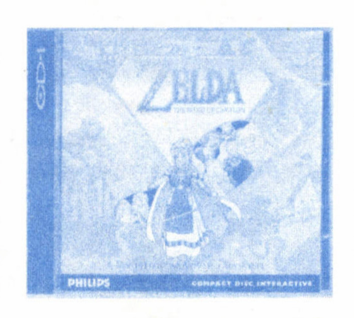


故事中，玩家的不断探索、开动脑筋、解开谜团使得通关后的玩家得到最大的游戏乐趣。和《超级马利奥世界》一样，《众神的三原力》也是为SFC的普及立下汗马功劳，成为SFC上第三部达到100万销量的游戏。



作为同样是任天堂拳头产品的GAMEBOY，终于在1993年迎来了其上的第一部塞尔达作品——《塞尔达传说～梦见岛》。由于GB只有四颗按键的关系，制作人员精心的简化操作，使得游戏中的操作变成无比简单，却不影响游戏的乐趣。梦见岛是多部塞尔达作品中比较特别的，除了它是在很低分辨率的GB画面中表现以外，游戏中登场的角色更是值得回味的。在游戏过程中，玩家很容易就会发现任天堂其他著名的角色也来到了梦见岛，成为此作的一份子，他们会穿插于游戏的每个角落，比如游戏一开始的那个红鼻子大叔，应该就是马利奥本人，还一些熟悉的面孔也会登场与林克一较高下。难度方面也因为GB的面向用户群而降低，不过那是在不破坏游戏平衡度的前提下达成的。

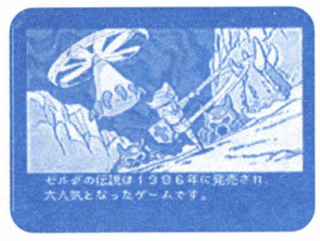
来到了SFC没落的时期，任天堂意识到单靠卡带已经无法满足游戏容量的要求，于是在为SFC开发CD－rom的时候找来了两家著名的影音产品公司Phillips和SONY。在和两家影音公司签订了那份后来并没有兑现的协议后，任天堂的美梦被世嘉CD的出现彻底粉碎，于是任天堂毅然放弃CD－rom的开发，这样也导致了两家公司的不满。接着发生的事情大家都知道，那就是PS的





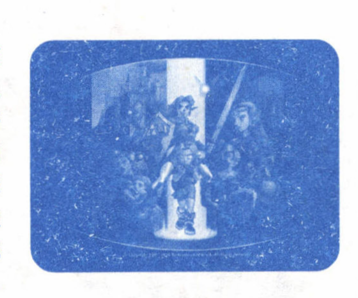
诞生。同样受伤的Phillips公司也不甘寂寞的发售了自己的CD-i主机，由于拥有任天堂的一纸协议，Phillips向任天堂要求运用"马利奥"和"塞尔达"的形象制作游戏，这也就是在CD-i上出现《马利奥酒店》、《塞尔达～加隆之棒》和《林克～恶魔的面目》诞生的原因。由于笔者从未接触这两部作品，所以它们的效果都是从老外口中得知的。据说这两部塞尔达游戏是加入了大量的动画，反而在游戏性方面不及塞尔达系列的其他游戏，探索的游戏精髓并没有体现，因为，任天堂的制作人员根本没有参与它们的制作。





到了1995年，SFC已经步入黄昏，任天堂为了充分发挥SFC的最后作用，开通了SFC HOUR，也就是卫星频道。想感受卫星频道的魅力就必须拥有名为"SATELLAVIEW"的转换器,那是加装在SFC下面的机器。卫星频道的效果就像现在的网络游戏，仿佛置身在一个虚拟的世界。卫星频道上也有塞尔达的踪影，它就是在每天晚上6点发送的《塞尔达传说BS》，游戏的内容基本是一代的，但也增加了语音和音乐传送。大量玩家同时玩同一游戏也是当时的卖点之一，任天堂更为成绩最好的玩家准备了不错的奖品。

2D时代的终结宣告了3D时代的来临。在1998年，3D版的塞尔达传说在N64上和玩家见面，《塞尔达传说～时之笛》一发售就得到了著名游戏杂志《FAMI通》的满分评价，此作可以说也是玩



家最熟悉的塞尔达系列之一。在2D 到3D 的转变中，塞尔达可以说是相当的完美，就好像一代带来的震撼和影响一样，时之笛也同样为3D时代的ARPG建立了标准。丰富的动作，运用"Z"键使得永远面对敌人的设定，以及充分表现3D 世界魅力的种种优点，果然没有辜负用了三年时间的制作以及从《马利奥64》等前期作品中得到的经验。



在时之笛发售的同一年，GBC 也发售了，任天堂为此特地把 GB 上的梦见岛复刻，制作成《塞尔达传说～梦见岛DX》，由于只是旧酒装新瓶，笔者在此就不再过多叙述了。

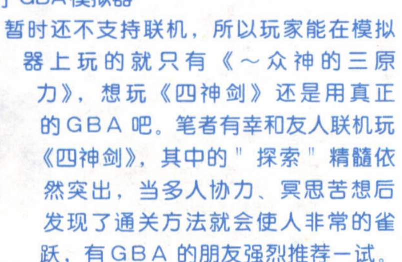
踏入2000 年，塞尔达传说的新作《塞尔达传说～姆祖拉的面具》再次在N64 上和玩家见面。在时之笛系统的基础上，《～面具》做出了很大的尝试，游戏的精髓"探索"依然健在，丰富的解谜成份让玩家心满意足。而且游戏还尝试了一种新的玩法，那就是游戏的时间只有三天！而且是游戏中的三天，不是现实生活中三天！在这紧凑的三天时间里，人们在世界末日到来前的表现非常有趣，这也许正是制作人表现的东西。而整个游戏的关键就是时之笛，只要玩家吹奏起时之笛，就能使林克穿梭时空，回到过去或来到未来（未来在第三天之后就终结了：P）。





来到2001年，由CAPCOM和任天堂联手开发的《塞尔达传说～不可思议的果实～时空之章》和《塞尔达传说～不可思议的果实～大地之章》两部关联作品在GBC上发售，因为吸收了CAPCOM的长处和继承了《～梦见岛》的风格，这两部作品在发售后得到玩家的认可，销量相当不错。玩家如果想要彻底通关，就必须两部作品都通关，用通关密码进行交换才能得见最终BOSS的庐山真面目，果然是相当"体贴"的设计。

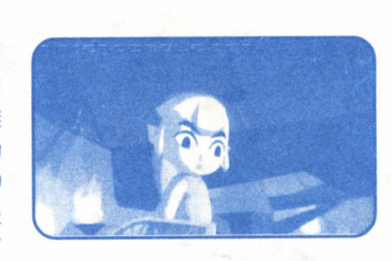
时间终于来到了2002年，玩家苦候多时的《塞尔达传说～众神的三原力＆四神剑》发售，主机是GBA。游戏中收录了两部作品，其一是SFC的《～众神的三原力》的复刻版，其二是全新制作的专门对应多人游戏的《四神剑》。由于GBA模拟器暂时还不支持联机，所以玩家能在模拟器上玩的就只有《～众神的三原力》，想玩《四神剑》还是用真正的GBA吧。笔者有幸和友人联机玩《四神剑》，其中的"探索"精髓依然突出，当多人协力、冥思苦想后发现了通关方法就会使人非常的雀跃，有GBA的朋友强烈推荐一试。





好事总是成双，《塞尔达传说～众

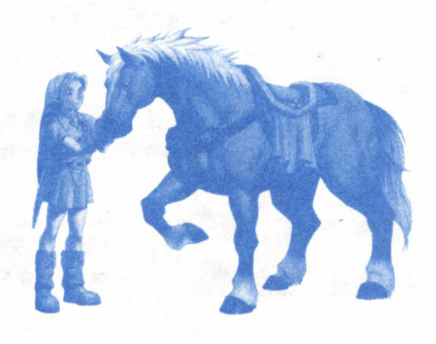
神的三原力＆四神剑》发售后，NGC上的《塞尔达传说～风之指挥棒》也如期推出，游戏的画面有了"惊天动地"的变化，原来在时之笛中酷酷的林克变成了天真烂漫的小孩，写实风格也变成了





卡通风格。也许变化还远不只这些，可惜笔者暂时无法体验《～风之指挥棒》的魅力。不过可以肯定的说，"探索"依然是塞尔达传说的精髓。《～风之指挥棒》发售的时候，任天堂为预约的玩家送出特典，里面送出了完全复刻N64版的《时之笛》和从未发售的《里时之笛》，现在游戏市场中此特典正被JS高价叫卖，想得到它们的玩家要多费点￥￥了。

在对整个塞尔达系列做了回顾之后，笔者诚心希望看过此文的读者都能亲自找来一部其中作品，用心玩一玩。或许，你也能从探索中得到失去已久的乐趣，并从此像笔者一样，成为了不折不扣的塞尔达迷：）



塞尔达传说 姆祖拉面具 攻略





第一章

1、时钟之城的流程

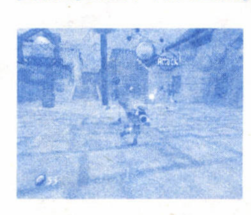


追赶片头戴面具的怪物到时钟之城，这里有72小时（三天）限制，而且游戏中分白天和黑夜的。首先，用5个宝石向一个绿衣的人购买时钟之城的地图（在游戏画面的右下方表示）。来到城中的洗衣场（位于城的左下方），在水沟上可看到一只妖精，要碰到它（而晚上它在时钟之城的东面），找到之后，带它回到城北妖精之泉，妖精泉在滑梯对面斜城上。这时在“前作：时之笛”的那个妖精就会出现，这样就能得到魔法了。之后到城的北面可以看到有一小孩在射一个带有有“面具”的气球，这时应该利用吹泡的能力，把气球吹破（按B键）。小孩就会跟主角玩捉迷藏游戏。提示：在开始的地方有两个小孩，还有个地方小孩会捉着一只鸡，而这里共两个，还一个在二楼），最后一个在城西，而且要用“吹泡”击中才算数。当找完后就能得到一密码，来到城东之前有个小孩向主角要密码才能进去的地方，进去通道之后，来到天文台，一天文学者就会告知主角一些的事情。然后用望远镜观看时钟塔上方的塔顶，可找到追赶的怪物。这时“月之泪”掉下来，一定要取得。再去城南面用“月之泪”交换土地证书，等到第三天的半夜12点，钟塔会打开，接着来到时钟塔处，使用“迪古



花”（按下方向键不放可储力，调整角度后可放手）前往时钟塔顶。用水泡击中怪物就可夺回“时之笛”（储存进度和回到第一天？），再回到最初的第一天，吹奏“时之歌”回到最初（时之歌：→A↓→A↓；逆时之歌：↓A→↓A→，此曲的作用是控制时间的进行速度，吹一次可将时间减慢，再吹一次就可把时间还原；倍速时之歌：→→AA↓↓，此曲的作用是时间跳跃，在本游戏中每到白天和晚上的交界时就会有一行提示文字出现，同时场景就会变换，吹奏此曲就可将时间跳至下一个日夜交界处），在钟楼底层见到卖面具的商人并学习“治愈之歌←→↓←→↓”，得到第一个面具－－“迪古面具”。先别急着出城，先依照前面的方法抓小妖精，然后到镇北的大妖精之泉还原大妖精，此时大妖精除了将主角的HP、MP 回复之外，还送了一个“大妖精面具”。接下来前往城南处可以找到老鹰像，用剑砍它一下，它的翅膀就会张开来。之后就可从城南的城门出城了。而原本被侍卫阻挡的地方现在都能进入了，来到一有“涂鸦”的树干旁前往沼泽地。这里有个类似旅店的地方，可以找到卖药的地方，后面有一洞穴。最后会遇到一受伤的女巫，再次回到卖药的地方用取得的药去救那个女巫。再来到旅游馆处，可得到相机，之后就可坐船去沼泽地深处的迪古宫殿。须先戴上“迪古面具”才能进入城中。变身成迪古族，并直走进入国王的房间，接着向左方走，可以看到一只猴子被绑在柱子上，此时运用Z 锁定就可和它对话，完了之后就可出国王的房间，会有一只猴子等你，再次对话后，可向左进入入口（若有地图的话，是在地图的右边），进去之后要躲避守卫前进。来到一个洞就跳进去，和一个胖子对话后会得到一个魔法豆，之后再到洞穴里的水塘用瓶子装水，装完后走到守卫的面前，被其扔出去。向右边看可看到一排荷叶。跳到尽头之后，看到一个土黄色的土可以种之前的魔法豆





了。魔法豆要变身成人类才能种并浇上刚刚装来的泉水。此时就会迅速生长。长成之后站上叶子处，叶子会将主角抬起到墙上的缺口，进入即可到达宫廷花园的上空。戴上“迪古面具”变身，再往前跳就可以到一个“迪古花”上。之后会出现敌人。一种会吐果实的敌人，可在远处以泡泡解决之，之后其所在处会变成“迪古花”了。回到刚被绑的猴子处，先变成人类和它对话，戴上“迪古面具”变身，猴子就会教主角觉醒奏鸣曲，之后会被扔出宫殿，向右边的荷叶跳，跳到第二片的时候可看到有一平台，直接跳到平台上，通过平台上一“迪古花”进入上方的洞穴内，来到一棵大树上，这里有蚊子出现，可将其引到“迪古花”附近，接着进入，等其到“迪古花”正上方的时候，马上飞出来，这样就能解决掉。当飞到最后一棵大树时，发现附近会有一瀑布左边有一猫头鹰，飞到猫头鹰那，对话完了之后调查石碑，可学到大翼之歌，吹奏此歌可传送至任何一个被剑砍过的鹰像处，这样知道鹰像的作用了吧。接着进入“迪古花”飞越瀑布，进入洞穴，就会来到沼泽。进入后向右，沿着独木桥走即可。桥上有一种会冲过来撞主角的敌人，可先用Z键锁定，再按B吹泡泡等离主角只有三分之一木桥长度时，放出泡泡即可击中，打两次才会死。最后来到一个高台上，上面有鹰像要记得打，旁边的罐子里有小精灵可用瓶子装起来，接着戴上“迪古面具”变身，站上高台中央的小台子，再吹奏觉醒奏鸣曲，沼之神殿就会浮出来。进入“迪古花”就可飞进沼之神殿了。

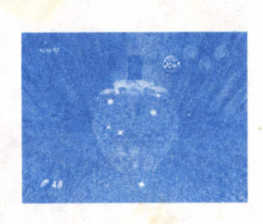


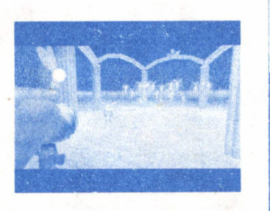


2、沼之神殿的流程

流程以地图显示为主，一进门后戴上“大妖精面具”变身即可得到第一妖精，再进入“迪古花”向右边飞，来到一个平台上，宝箱内是第二只妖精，继续飞到最上方进门。出口处的平台有两只

蜘蛛，利用地形可避开。之后进门先戴上“迪古面具”变身，向右边经过数次的水面弹跳后可到一独立的小平台，平台上有数个罐子，其中一个有第三只妖精。再跳到下一个平台，进门后弹跳到毒荷叶上再跳到“迪古花”，向一个金色镶边的宝箱飞过去得到第一把钥匙。利用“迪古花”飞到有两个火把的平台上进门，进门后解决三只乌龟，即可得到迷宫地图。回到有第三只妖精的房里，利用水面上的毒荷叶，跳到房间左边的平台，有一只敌人，将其解决即可得到第四只妖精，利用钥匙进门。可看到一石块，按 A 键即可推它。将其向前推一格后，向右顺着路走。出现的蜘蛛，解决后可得到第五只妖精。之后将石头推到需要位置，回到火把处，拿迪古之棒点火，顺着路向回走，到了后转向前进。使用火把在火炬处点火，门即会开启。如果火炬点着后，迪古棒还没烧完，可以按 B 键挥剑，这时迪古棒就会收起来而不会减少了。进门之后会有两只蚊子可利用“迪古花”冲出法或是使用 Z 锁定后，拉近距离用泡泡攻击解决掉了就可得到指南针。然后出房间变成原型，再使用迪古棒在刚刚点着的火炬取火。从旁边的楼梯上一楼与二楼之间，这里有一个火炬，使用迪古棒点着。四周的一个门上有蜘蛛网。再利用刚点着的火炬引火，跳到蜘蛛网前将其烧破，之后就有上楼的楼梯了。一进二楼应会发现此地相当地黑暗。要戴上“迪古面具”变身，边按 A 旋转边往前进，直到所有黑暗东西都不见为止。这时会有宝箱出现，里有第六只妖精。变回原型，利用中央的火把引火，点燃三只火炬，门就会打开。接下来的大房间就是要抓好蚊子的方向，到终点有楼梯下一楼。向右看可看到第七只妖精。之后进入房间右边入口，来到之前拿第一把钥匙的地方，再来向右走，到地图下方的房间。进去打死敌人即可得到英雄之弓。出房后利用“迪古花”可飞到地图左边一开始进来的平台上，但先别急着

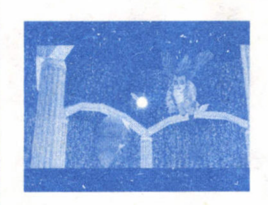




出去，向刚刚打中魔王的方向看。用弓箭可射下墙上图腾的蜂巢，再戴上“大妖精面具”，即可得到第八只妖精。出房门会看到一个开关，会出现楼梯，按 Z 键即可锁定火炬，发射弓箭就点燃中央花型平台的火炬。此时中间机关会开始动作，神殿里的水都不再是毒水了。再回到推石头的房间，在下方的水里有一妖精。而一楼与二楼间的



火炬旁的平台下有个蜂巢，射下后戴上“大妖精面具”即可得到妖精。回到刚才的房间，爬上楼梯，然后跳上旋转平台。可看到一个独立的火炬。此时等主角、火炬、火把成一直线时射出弓箭即可点燃火炬，而地图上方的门就会打开。进入迪古花就可飞到刚刚点燃的火把处，此时变回原型踩开关，会有宝箱出现。里面是第九只妖精。接着就可进入刚才打开的门。进房后，可在左右的墙上发现许多洞，利用“迪古花”可在那些洞中发现三只小妖精，而有一只在中央的火上，这只可用弓箭射破泡泡再戴上“大妖精面具”取得。收集完四只妖精后，到右下角的突起处，射前方一个角锥，此时火会熄灭，把握时间戴上“迪古面具”变身。先飞到原本有火的柱子上，再飞到刚刚角锥的上面一层，用弓箭把前方的蜘蛛清掉后，进入“迪古花”，直接飞到魔王门前，进去后即可打魔王了。之后拿了心之碎片就可进传送点。得到誓约之歌。被传送出去后可在后方听到迪古公主的声音，用剑砍破藤蔓即可对话了。对话完后用瓶子把迪古公主装起来，接着吹大翼之歌到沼之神殿的正面，飞到地图五点钟的山洞里，里面是大妖精之泉。可习得回旋斩。再到地图两点钟的方向，有个金色宝箱可得到心之碎片，接着就可送迪古公主回宫殿了。将公主送回迪古宫殿后，可往右边（就是种豆子的另一边）利用迪古跳跃到达底部的洞穴中，会有迪古大臣等着，对话后就会开始赛跑游戏。只到及时到达终点就可以得到猪面具。结束之后利用大翼之歌回到时钟之城。前往城西的商店街，其中有一家商店是卖



炸弹的，进去买了炸弹袋（内附20粒炸弹）就可以直接出北门了。



第二章

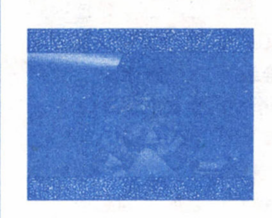
1、“哥隆部落”的流程



出门后前方是一座雪山，经过中间的谷地就会到入山口。利用Z键锁定后就可用弓箭将冰锥射下来打破冰块，便可上山了。在半路会发现路被雪球挡住，利用刚买的炸弹可将雪球炸掉。最后到达山间的村子。找到老鹰石像，再可利用大翼之歌回到时钟之城攒钱记忆了。回到时钟之城，回到第一天后别忘了吹逆时之歌，利用大翼之歌直接到达山间的村子了。顺着路一直走，经过一个冰封的山间湖，最后可到达哥隆部落。部落的最里面的悬崖，就看到猫头鹰，对话后会飞走，但是会掉羽毛下来。安装羽毛排成的路线前进即可到达对岸的洞穴了。进入洞穴后会得到真实之镜。利用真实之镜再回到原来的地方。透过真实之镜可发现一只灰色的哥隆幽灵，对话后要主角跟他走。或直接跟着地上的阴影走，最后它会沿着山壁飞上去，站到离山壁稍远的位置，利用真实之镜观察山壁，决定好路线之后再上去。上去后会发现一个哥隆墓。在墓内跟哥隆幽灵对话后，只要对它吹回复之歌，就可得到“哥隆面具”。“哥隆面具”的能力介绍：按B键可击破坚硬的物品，如木箱类，至于连按三次有三连击出现；按A键则可蜷曲起来，在此状态下按B键可使出撞击。游戏中某种开关要用这种撞击才能激活，而蜷曲按前进可向前滚动，若没受阻碍滚动一段距离后，在尚有MP的情况下，身体周围会有刺出现并带有攻击力，而且速度也会变得很快。戴上“哥隆面具”后绕到墓碑的后方，把墓碑拉开会有温泉涌出。温泉可用瓶子装，但一定时间后会冷却，



用瓶子装一罐后迅速往哥隆部落前进。在快到入口处的岛上有一块冰块，利用刚装的温泉就可把冰块融化，出现一个洞。先不要进入到哥隆部落中去。在部落最上方有个哭泣的哥隆小孩，对话后利用小孩房里的火炬引火出去，利用刚点燃的火把一口气从上方一路点到最下方，若火把没熄就是成功。成功后房子里的陶壶会开始转动，戴上“哥隆面具”回到最上方小孩房里，面对着陶壶的方向，利用哥隆冲刺往前冲就可飞上去击碎陶壶，其中有个内装着一块肉，将其举在头上带着回到山间的村子。在小桥附近，有一只戴绿东西的哥隆被困在高处，此时把肉丢上去（行进间按 A 键），那只哥隆就会下来送主角“青蛙面具”。接下来就要找哥隆长老了，他的位置似乎是不固定的。可能在小桥附近的雪球里或在山间湖湖面上的雪球里也不定。靠近长老时小精灵会作出反应。利用哥隆的拳头即可击破雪球。找到了之后，就到刚才用温泉融出的洞里去再装温泉，利用温泉融化冻住长老的冰。对话后会学到哥隆摇篮曲的前半首，再回到哥隆部落，变身成哥隆在小孩前演奏哥隆摇篮曲前半，就可学到完整的哥隆摇篮曲了。之后再回到山间的村子。从老鹰像旁的路进去，路上有几段断掉的路，利用哥隆冲刺即可飞跃过去，到达尽头时会发现老鹰石像。再回时钟之城存钱并回到第一天，再到刚才的老鹰石像处，戴上“哥隆面具”后演奏哥隆摇篮曲，大哥隆就会睡着掉下山谷了。如此风就会消失，一路向前走并顺着山壁上的小路走就会到达冰之神殿了。

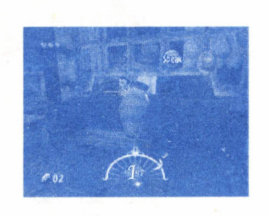


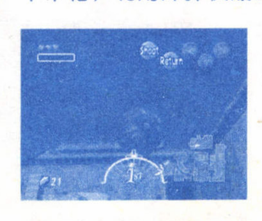
2、冰之神殿攻关流程

一进神殿就会发现有一排冰柱，解决掉靠近冰柱附近会出现一些白球。利用哥隆的拳头击碎冰柱，再把石头推进去，就可进入神殿的第一个房间，在此将冰狼解决后进入右边的门，来到房间二。在这间房间利用哥隆冲刺沿着长木

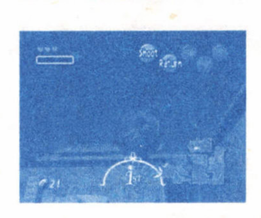


板前进，就可越过房间到另一边。到达后有两个入口，一个是有门的，另一是有小平台但是没有门的入口。利用弓箭射破泡泡后再戴上“大妖精面具”可将小平台的妖精入手。房间中央的大柱子里也有只妖精，但用真实之镜才能看到其中几个缺口其实是被封住的，从没被封住的缺口射箭进去得到妖精。进入没有门的入口，要变回原型才跳的过去，接着进入房间三。进入后可看到第二只妖精，在入口左侧可得到神殿地图。要小心老鼠炸弹的攻击。得到地图后回到房间二，进入刚才的另一个有门的入口即可进入房间四了。进入黄色的门，即可进入房间五了。一进门向左会看到两个叠在一起的白色石块，将它们一起拖出来，原来石块的所在会形成一个小入口了，进入就可以得到第一把钥匙，之后再把刚刚拖出来的石块沿着地上的沟槽推到最里面的小缺口也就是刚进房间时所面对的正前方，推到定位后会有一个小宝箱出现，带着钥匙回到房间四。接着到有两支火炬的红色门边，但被冰块冻住。利用弓箭射过火炬就可以融化冰块，进入就可回到房间一。进入上锁的房间即可进入房间六。此房间有两只冰狼，都藏身在大冰块后面。对付它们的时候要小心不要碰到冰块，在这房里可得到指南针。房间的尽头是一面土墙，利用炸弹炸开会出现上楼的入口。但别急着上楼，入口旁的高台有个木箱，利用炸弹快爆时扔上去，就会出现第三只妖精。继续上楼进入房间七。利用弓箭把天花板上的大冰锥全部射下来，此时平台上的冰块会消失，注意地图上显示有个独立于房间外的宝箱，使用真实之镜可看到一个小缺口，利用平台跳进去就可得到第四只妖精。再跳到有大雪球的平台上，戴上“哥隆面具”变身击碎大雪球就可得到第二把钥匙，利用钥匙开门到房间八。先到中央的低地里把小白球全部清光，再利用真实之镜看天花板会看到一个缺口，里面有第五只妖精。接着回到进来的平台上，戴上“哥隆面具”变身把地上





一个黄色、圆型、略突出地面的开关压下去，跳上升出来的柱子后即可到达另一边的平台。再利用哥隆撞击激活绿色相同的有计时开关，到刚刚低地升起来的柱子上，利用哥隆撞击把柱子压下去，

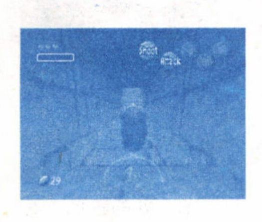


再变回原型，利用低地里那个绿色的小柱子跳上平台，接着就可出门到达房间四的二楼了。一口气冲过长木板后可看到右边有小小的斜坡，利用哥隆滚过去，在地图的右边再利用哥隆冲刺到达房间的左边，进门后到达房间九。此房间内要对付中中BOSS了，胜利了可得到炎箭。出门回到房间四的二楼，利用哥隆冲刺到房间右边进门，即可进入房间三，利用炎箭即可解决冰怪，使用真实之镜向四周看看，可看到一排向上延伸的小平台，沿着平台跳上去即可得到第六只妖精。得到妖精后跳到地上后出门，即可回到房间二，利用炎箭把大冰块和所有的冰怪清光后，会得到钥匙，经蓝色门回到房间四的一楼，利用炎箭融化绿色门上的冰，会进入房间十了。将三只冰怪解决可得到妖精，再用炎箭点燃三只火把，房间中央的门会打开，进入利用哥隆撞击打开开关，神殿里的大柱子就会上升。接着回到房间四的一楼，进入红色的门到达房间一。进入地图左方的门到房间六，此时利用炎箭融化三个大冰块，会发现一个小石头和



一个开关房间有两个高台，一个有门一个有妖精，先推石头到定位得到妖精；再推到可上有门的平台的地方，进门可到房间五。利用已经推过的两层石块跳到对面可得到妖精。出门回到房间四的一楼，戴上“哥隆面具”变身直接到达地下一楼，可发现一个开关。踩开关后出现宝箱，里面是妖精。之后从楼梯上楼，进入蓝色门到房间二，跳到小平台进入房间三，站在中间小平台，利用炎箭射被冰封的小眼睛即可上升了。回到房间四的二楼，利用篮子到达房间上方，再使用炎箭破冰进入房间四的三楼。戴上“哥隆面具”变身从一旁的坡道滚到房间左方，进入房间十一，此处有几只雪球怪，利用

哥隆拳即可轻松解决了。注意地图上会有一个宝箱符号，往那个方向利用真实之镜可看到缺口，用弓箭射破泡泡可得到妖精。使用炎箭前往房间十二，房里有两只火龙，都解决后可得到妖精两只。出门可到房间四的四楼。一直向前进可到房间十三，里面要对付中中BOSS，方法和刚才一样，解决后出去左上方的门，可得到魔王钥匙，出去后到达房间四的四楼，利用哥隆直接掉到最下面一层，之后照刚刚的路线走到房间四的二楼。一进去就沿着长木板走到大柱子旁边，利用哥隆拳可以把中间连续击破两段后，再利用篮子到房间上方进入房间四的三楼。滚到房间左边后利用同样的方法击破冰柱，再滚回房间上方，经过平台就可到房间下方。击破雪球后就可到达房间四的顶层，BOSS 房间就在正前方了。但是先利用 BOSS 房间前的“迪古花”飞起来，沿着山壁下降可得到最难拿的妖精了。起飞之前先对好位置，妖精是在房间的最左上的角落，得到后顺着刚才的路回到顶层。进入BOSS 房间对付魔王了。击败后利用大翼之歌回到神殿前，在山的底部可发现大妖精之泉，带十五只妖精进去，MP 变成两倍。





第三章

1、到海之神殿的流程

先到进入哥隆部落地图的上方稍偏左处有个原本被冰封的洞口。可遇到（前作卖烂剑的）中哥隆，对话后拿到给的一大炸弹到山间湖地图的左上方。途中遇到斜坡就把炸弹扔上去，自己再滚上去。可以把终点巨石炸毁。先不要进去，回到哥隆处，他会给以后拿大炸弹的能力，此时若到哥隆大屋里去会有一有趣的剧情。接着想办法得到超过 200 宝石，回到



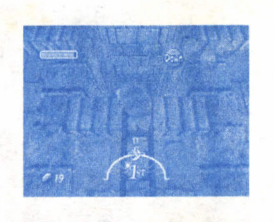


时钟之城存钱记忆后，取出150宝石到炸弹店买大炸弹，把山间湖的巨岩炸开。在这里只要得到第一名就可得到金砂了，成功后到山间的村子的打铁铺花一百宝石打造雷兹剑，第二天早上拿到剑再进去，可用金砂打造最强的单手剑：金钢剑，第三天早上就会造好。回到时钟之城城东、城北有小游戏。吹倍速时之歌到第一天晚上六点，与洗衣场的吹乐器人对话后可得到“母鸡面具”，再吹时之歌回到第一天，从银行提出50宝石到炸弹店买一大炸弹，之后出城前往地图的下方稍偏左处的牧场，在路上的第一个叉路有个老鹰像，此处也有卖地图的人。向前进可看到一个巨石，戴上“哥隆面具”变身放大炸弹，即可进入牧场。前进到一房子前有个小女孩，对话后玩小游戏，学得艾波娜之歌，结束后她会约主角第二天凌晨两点来牧场杀鬼，此后只要在娜米塔平原上吹艾波娜之歌即可召唤她了。在牧场有养鸡场和赛狗场，进入养鸡场，戴上“母鸡面具”按B键即可带小鸡绕着养鸡场走，收集十只小鸡后，会在瞬间长大，和养鸡场里的人说话即可得到“兔子面具”，与凌晨两点时从大房子出来进入乳牛间的小女孩对话后再出门可开始小游戏了。建议方法是戴上“兔子面具”并把时间放回正常速度，有敌人接近就跑过去杀，一直到早上五点就完成了，最后可得到瓶子和牛奶。等到早上六点牧场开门，进入乳牛间和姐姐对话，姐姐会约主角下午六点一起送牛奶到镇上。趁这段时间到路的叉路进去，会遇到盗贼兄弟，付钱后可玩赛马，得胜后可得到“忍者面具”。到晚上六点，乳牛间前会出现马车，和姐姐对话后可上车，之后还会遇到盗贼，利用弓箭左右一直射即可击退，完成后可得到“乳牛面具”。回到第一天，先到时钟之城城西的杂货店用40宝石买一瓶红药水，之后从东门出城。吹艾波娜之歌召唤艾波娜，进入谷区。跳过两道栅栏后，在右边大石头的旁边有一圈小石头围成的圆圈，利用真实之镜可看到里有一个士兵，对话



后出现可拿出物品的窗口，将红药水交给他，即可得到“石头面具”。骑着艾波娜跳过海区入口栅栏进入海区。到了沙滩上可看到一个索拉族人在海面上，游到他后面，按 A 键推他上岸对话，再对他吹回复之歌，就可得到“索拉面具”。“索拉面具”能力介绍：在水中按 A 键即可以高速游泳；在水中按 R 键可张开索拉护盾，此护盾需要 MP 支持；在岸上按 B 键可挥出手刀，若按着不动可瞄准，放掉就可射出回力标；此外站着按 R 键会有类似盾牌效果的鱼鳍出现，挡格时按 B 键也可张护盾。得到“索拉面具”后变身。游到海上的平台，砍平台上的老鹰像再下水，往老鹰像的后方游去，撞破在海湾的右臂海底的大木板其中一个就会出现一通道，进入可来到女海贼要塞。在水面下一直游到最里面，上岸后变身成哥隆压下开关，戴上“索拉面具”变身进入开启后的下水道，其中每个房间都要找到开关才能开门，其中有个地方有心之碎片。来到一个没有水的地方，站上一个开关后赶快跑到出水口上方，再用箭射黄色柱子，水柱便会上升。上升到最高点时会看到另一个黄色柱子，把握时机射它，门就会开了。再进入门就是海贼城。戴上“石头面具”后即可横行无阻，先爬上中央的了望台，经过吊桥后可来到一回廊进入可发现一蜜蜂窝，然后可偷听女海贼的对话，之后用箭射下蜜蜂窝。然后乘乱进入刚才的房间，宝箱里可得到锁链钩。先回到时钟之城存钱后再回到第一天，利用大翼之歌到海区，可到海边的蜘蛛屋收集金蜘蛛，在第一天完成的话可得到大钱袋（可装500 宝石）。游上岸后向右边走，经过一个洞穴会到另一个场景，顺着一条河流向上走可到一截树干，站上树干用锁链钩射岩壁上的树即可到岩壁上的平台，重复数次后可到进入瀑布上方的洞穴，来到一个水潭，有只海濑跟它对话，对话后会跟主角比赛，两次都完成后可得到瓶子，再比一次可得到心之碎片。此时再到海贼城去，先照一张海





贼的照片，要让海贼靠近些并在照片中央，照上次的方法游上岸，但不要压哥隆开关，用锁链钩射对面的靶就可过去。之后进入海贼城。利用两旁的平台上小柱子到达平台的小房间，进入后会发生战斗。完了进入放索拉蛋的房间，用锁链勾上去水箱上方，再戴上“索拉面具”变身潜入水箱底，即可用瓶子装索拉蛋。收集四个索拉蛋后传回海区老鹰像处，爬上老鹰像旁的楼梯可到研究室了。进去后戴上“索拉面具”变身，并把四颗索拉蛋都放进水槽中，接着游上岸边有渔夫的房子，先和水缸里的海马说话再以海贼相片交换海马。游到海贼要塞入口附近，从两个巨大突出海面的岩石的地方中间游进去，此时潜到海底把海马放出来，跟着海马可到海蛇洞了。要杀死每个小洞里的海蛇方能进入洞穴，内有一些东西，要收集三个索拉蛋。在最下层的洞穴与另一只海马对话可得到心之碎片。之后回到研究室，把索拉蛋全部放到水槽里，学到新浪舞曲。到拿瓶子的那个场景往海上游会到达索拉城。进入一楼的洞口往左走，来到索拉公主的地方，旁边有个老鹰像。在岸边吹新浪舞曲，前面的岛就会变大乌龟，用锁链钩射乌龟背上的椰子树，乌龟带主角到海之神殿去。

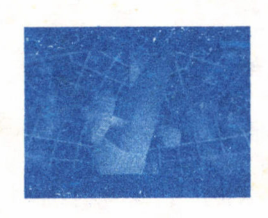


2、海之神殿神殿详细攻略

先用炎箭点燃四个烛台房间中央就会出现宝箱，解救妖精。接着进门到房间一，先上水车左边的板子，升上去后跳到平台上，上面有只蜘蛛和一些宝石，解决后可得到小妖精，平台正下方也有只小妖精。戴上“索拉面具”变身打开水下黄色水闸，此时有地方会喷出水柱。登上刚进房的另一个板子上，到另一边的平台，借着刚刚打开的水柱跳到房间的出口。进入后击破岸上平台上的木桶得到妖精，打破洗衣机最底部中间的罐子得到妖精。可进入洗衣机里的两个洞口，一个在最底部，一个在上半部。先进入上半部入口到房间三，上岸后用锁链钩射宝箱过去拿到神殿地图。从



水底另一个出口出去，经过通道到房间四。解决里面四个食人花可得到妖精，出门到房间五解决水面上的食人花，跳上最后一片叶子再用锁链钩射宝箱，得到指南针。钥匙在水底宝箱。接着进入刚进房看到的水沟中会回到洗衣机。进入最下面红色的洞中会到房间六，顺着水管上岸，要注意老鼠炸弹。可到房间七，再进入房间八。里面是中中BOSS的房间，胜利后可得冰箭。之后出到房间六，用冰箭冻住章鱼后可跳到中央平台上开水闸，到出口回到洗衣机。爬到通往洗衣机的平台上，向左方看天花板上有个靶，利用锁链钩可跳到水柱上，打开水车的红色控制开关令其变成静止，再打开另一黄色水车控制开关改变其运行方向。再进入洗衣机，到房间二。先进入较靠水面的入口，途中有一罐子，里面有妖精。进入房间十二，等平台升到最高时对水柱射出冰箭令水车停止，向右看到一在墙上的小洞，登上水车扇叶后再用锁链钩射宝箱即可得到妖精。跳到水车上往前走，经过左边的扇叶到地图左边的平台，走到底站上另一的平台用锁链钩射火炬即可得到妖精。再回到一开始的地方，用炎箭射被冰住的水柱，接着和刚刚一样在最高点射冰箭，直接通过水车到房间房间十三。会看到一个小平台，戴上“索拉面具”变身后游泳撞破正下方洞中木桶可得到妖精。用炎箭射平台另一边，平台会上升，如此类推便可到一个绿水闸，开启后顺水管流向走来到房间的一隔间，内有妖精。最后利用刚进来时看到的平台即可出房间，前往洗衣机，并往最下层的入口前进，用箭射再戴上“大妖精面具”可获得右侧水管入水处的妖精。用索拉回旋标击破泡泡再上岸戴“大妖精面具”可得到房间左上方洞口里的妖精。顺着水管向上走有个水闸并打开，经过出现的水柱即可到BOSS房间。得胜后拿心之碎片出神殿。

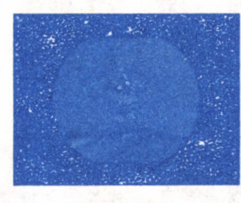






第四章

1、到谷之神殿的流程



来到上次拿“石头面具”的地方，向地图上方走可到达墓园会发现一沉睡的骷髅，吹奏觉醒奏鸣曲后便会醒来，追上并战胜后可得到骷髅队长面具。第一天晚上再来墓园，会有三个小兵绕着一个墓走，戴上“队长面具”和他们对话并叫其打开墓碑。进入后用炎箭点燃三个火炬，门就会开，最后要和铁甲武士战斗，得胜后学到风暴之歌。第二天晚上来可利用真实之镜得到心之碎片，在第三天晚上来可挖瓶子，方法是用 Z 键锁定挖墓老人，引其到软土处挖土，而引他到深褐色方块上就会上升，在其到定位前要快从旁边的楼梯爬上去。等挖到三个鬼火后会出现大幽灵，击倒就可得到瓶子，并用瓶子装起来。到晚上十点后拿到时钟之城城西可卖 200 宝石。戴上“忍者面具”利用冒出的枯木用锁链钩登上谷区的绝壁，走到最后用冰箭射掉断桥断裂处有两只章鱼并过桥。利用谷壁的枯木上到谷顶，看到一旁有水车和干河床的房子，经旁边的斜坡爬上一层就可到河床的源头，和作曲家对话完后吹奏风暴之歌，可使水车动作和木乃伊消失。戴上“石头面具”可进入房子的地下一楼，在衣柜里会发现怪物并对其吹奏回复之歌可得到“木乃伊面具”，

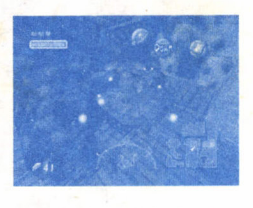


之后先去取得三样东西：1、魔法豆五个，2、蓝色药水，3、大炸弹。魔法豆于沼区观光所前面可买，蓝色药水要在谷区河流下游的迪古商人购买。接着戴着“木乃伊面具”进入谷顶最高处的井。里面每个门前都有木乃伊，给它们要求的东西方可通过，除一开始的魔法豆和蓝色药水之外，其余物品都可在迷宫里取得。要求的内容有：“迪古棒、迪古果实、牛奶、热水、泉水、大幽灵、炸弹、小虫、鱼”。来到有个太阳图形的地方，用炎箭点燃四只火炬即会得到镜盾，再利用盾的反射光照

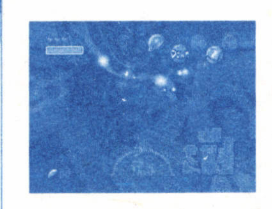
太阳图形，梯子便会出现。再照太阳石，石头会消失出现出口，出了出口就是伊卡那古城，从城的正门进入大厅里面会有四个木乃伊。戴上“木乃伊面具”它们就会跳舞，左右两边都有被冰封的眼睛，先用炎箭射左边从左边的门进去，打第一个房里的金色开关地板便会升起，趁地板没落下前进入“迪古花”，地板落下时从“迪古花”弹出，地板又会次升起，如此经过数个“迪古花”后可飞到一高台踩上面的开关可开门。第二个房间用真实之镜向左看会看到平台，经过平台踩开关门就会开，接着会有飞天骷髅头，若碰到后会不能拔剑，吹风暴之歌即可回复，最后会到城堡顶。走到正门上方利用“迪古花”飞到前方踩开关，如此有个石头会移开，此外旁边有个心之碎片，接着再跳下来从城门进大厅。再射右边眼睛，从另一个门进入，要对付冰之神殿中的中BOSS，接着再次来到顶部，用大炸弹可炸破裂开的地方，从洞下去就到大厅，让太阳石消失后就可来到BOSS房间，得胜后学到分身之歌。接着前往石头塔，要善用锁链钩和分身之歌就可上到最顶部。



2、谷之神殿的详细攻略



正前方墙上有个眼睛，射它会出现妖精，接着进入左边的门。里面有四个开关，利用分身之歌可开启出口，还有一面墙有裂缝，炸开后里面有大箱子，打破后有两个小箱。来到房间六，在这房里的水池最下面有个被水雷围住的开关，踩那个开关会出现宝箱，要等神殿倒转才能拿。接着上岸可看到冰封眼睛，用炎箭射会出现倒转宝箱，接着利用镜子让太阳石消失。镜子的利用法是先用光照它充电，然后走到它射出的光芒中再用镜盾。从一旁的小空间中得到指南针，但先别出门，回到房间里进去上锁的门。用哥隆拳可击飞一进门的柱子，利用光照周围的太阳记号，其中有妖精。接着前面会看到许多镜子，多试几次

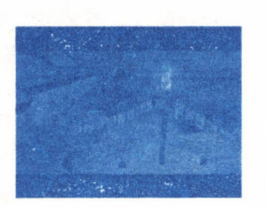


可让太阳石消失，右边太阳石内有妖精，左边太阳石则是出口。来到房间八，踩下下面的岩浆中的哥隆开关在时限前到终点再踩下开关，如此上面宝箱的火焰就会消失。

接着再爬上去用“迪古花”飞行，途中有个地方有宝石。旁边的宝箱可拿妖精，在终点拿妖精后出门进入房间九。战胜中中BOSS后可拿光箭。来到房间十，要用锁链钩拉走长木板上敌人的面具。来到房间五，前方有个敌人，先用Z箭锁定再用光箭射，接着就用弓箭或锁链钩攻击即可，打倒后得到妖精。出了出口就是一开始的地方，老鼠炸弹处有个太阳记号，用光箭射可出现宝箱。接着再前房间五，建议由拿指南针的房间去，用回旋斩砍到在拿钥匙的地方有栏杆内的金色开关，接着戴上“索拉面具”变身跃上另一岸，用光箭射太阳石，进去可拿到妖精。接着出神殿门口处有几个开关，利用分身之歌让神殿前的石头移开，用光箭射红色的宝石，神殿便会倒转，再次进入神殿。来到房间一，拿了妖精后向右走，进入房间六。用光箭射太阳石，接着看到三道上升气流。坐“迪古花”进入右边的可到达一开关处并用分身压下，宝箱的火会消失，接着坐上升气流去拿宝箱。进入地图上方的通道，途中有开关会出现宝箱里面是钥匙，戴上“迪古面具”变身利用上升气流就可飞到有敌人的通道下面，地图上方通道中的宝箱处，会看到一个太阳记号，用光箭射会出现宝箱。接着进入最高的上升气流，用钥匙开门，来到房间十一。用光箭射红宝石，通过房间再射一次。房间十二要利用倒转神殿来让石头定位，可利用上C键观看天花板（就是地板）的形状，来到房间四，解决中BOSS后会出现宝箱，来到房间三，鬼可不理，但是飞到对岸后别急着出门。飞进右边的洞后，在地图中间最下方有开关利用分身压住可拿钥匙。来到房间五，先用弓箭射水雷，之后就飞到有水雷的地方再飞到另一边进房间十



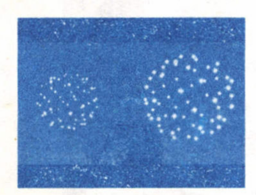
三。其中要对付BOSS，得胜可拿到BOSS钥匙，回到房间五。回到原来的地方旁有另一门进入房间一，对面有个石像敌人，踩开关会出现宝箱，进房间五，独眼人用刚刚的方法解决，可得“巨人面具”。房间十，打金色小锥出现宝箱，可钩上去后再钩前方天花板上的靶即可通过。房间九，此为BOSS房间，戴上“巨人面具”砍大蜈蚣的头尾部分，得胜得到心之碎片。把神殿转回来后看地图收集刚刚没拿到的妖精吧。最后到大妖精之泉可换大妖精之剑。



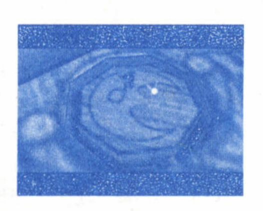


第五章

1、决战前的准备



分成两个部分，面具的收集和心之碎片的收集，面具的收集是一定要完成的，而心之碎片有没有收集也不会差多少的。就前面未提到的部份，“夜更面具”在第一天晚上十二点于镇北救老婆婆，然后第三天晚上十点后于赃物店以500宝石购入；“炸弹面具”在第一天晚上十二点于镇北救老婆婆得到；“镇长面具”在晚上十点后到牛奶铺去遇到一个胖索拉族人，按照他的指示上台演奏乐器即可；“真实面具”于沼区的蜘蛛洞收集30只金蜘蛛即可；“舞者面具”晚上刚过十二点后，到娜米塔平原地图十一点钟位置，有个蘑菇状巨岩，上面有一圈石头围着，用真实之镜可看到有人在跳舞，对话完后吹回复之歌可得到面具。收集后回到时钟之城于第三天十二点后到钟塔上，吹奏誓约之歌，四个守护者会阻止月亮掉落，但梅拉姆面具上了月亮。在月亮上有四个在奔跑的小孩子，分别和他们对话后，会跟你拿面具，此时随便给什么面具都可以，给了一定数量后就可玩小游戏，而每个小游戏中都有一个心之碎片。过关后小孩还会再要面具，等



四个小游戏都玩完，面具应该也给完了，就可和坐在树下的小孩对话就可得到“鬼神面具”并传送至BOSS房间，戴上鬼神面具，用Z键锁定的状态下，锁定BOSS再连按B键就能轻松获胜。最后就是欣赏结局了！由于游戏为A·RPG，而且有许多小枝节剧情出现，在攻略过程中有许多地方均不能一一表述，玩家们便要根据攻略研究研究了。

完

规则无声

文：TimoN

常常说到lamer和lamer的行为，本来我是不以为然的，想想在网络这样一个环境里，这些不合时宜的言论实在是起不了什么作用的，模拟器并不会因为这些渣滓而停止发展。写这篇文章，纯粹是想跟大家谈谈在网络上对模拟器这样免费的资源，我们可以要求什么，不可以要求什么，至于目的么，就算是探讨吧。



网络是一个共享的地方，共享可以说是互联网的根本。最初的共享实际上是一种互享，在一个小圈子里，每个人都把自己的成果－－比如一种软件，一行代码，比如一个模拟器、一个ROM文件－－提供出来。记住，没有工作成果的人，是不容许进入这种圈子的，你必须把自己的小锅汤倒入一个大锅，然后才能获取大锅中的美味，提供的越多你所能得到的也就越多。

但是很明显，这样的规则限制了这种圈子的扩大，比如搞驱动开发的小组就很难跟3D建模的团体走到一起，因为前者一般对后者的作品没有兴趣，可问题是一个好的显卡驱动可以提高显卡的渲染速度，这是3D建模师需要的东西，有什么解决方法呢？就是前者干脆不向后者要求什么了，造一个大到全世界的技术人员都可以触及的圈子，所有人都可以进入各取所需而不必向这个圈子提供什么。这就是互联网。

在互联网的帮助下，许多事情变得简单，一位挪威的驱动专

家把一个可以提高3%显卡渲染速度的驱动放到网上共享，于是一位远在澳大利亚学习3dMAX的学生可以马上使用这个成果以提高工作效率。同样，一批在台湾被dump出的ROM也可以立即通过互联网传到意大利，由一批在那里的coder编写程序以在PC上运行。

可以说互联网的真正意义在于学术的交流和提高工作效率而并不是像某些中国网民眼中的游戏互联网或是聊天互联网。要真正使这样的作用提到最高，自愿的共享是前提，假设那位驱动专家觉得自己的成果应该卖钱，或者台湾的dumper向意大利的coder索取费用，那上面的一切都会变得效率低下甚至无法实现。一位印度的穷学生，很可能是一位天才级的模拟器coder，但如果一切模拟器相关资源都是收费的，那么我们又如何能要求他去开发模拟器呢？

从这个精神出发，似乎coder和dumper都应该无条件提供其最新的工作成果，站长也应该立即在站上发布这些他seek到的模拟器和ROM，但是想一想，你为这些成果做过什么，或者说你为互联网做过什么，如果你是一个一天到晚只是在下载而从不上传的人，你有什么权力要求别人提供给你什么呢？在免费的情况下，coder和dumper面临着各方面的压力，包括生活和游戏公司，同时限于本身的能力以及他们参与模拟器开发的目的，我们不可能要求coder去支持某个游戏，也不能要求dumper去dump某个ROM，除非他们需要我们的意见。同样受于站点的条件，站长的精力及其建站目的，我们也无法要求站长提供某种资源，供所有人下载，特别是在站长不能或者不愿意提供这些资源的时候，站长完全可以拒绝这些要求。



提供者并无收入，问题的考虑必须是提供者本位，只有在提供者能够并且愿意提供的时候，才有资源的共享。所以有一



点你必须了解的是，coder和dumper并不是为你一个人而工作的，提供ROM下载的网站也同样不是为你一个人而设的，提供什么是取决于提供者而不是索取者，这是免费与商业的最大区别。我们在网络上能做的，就是把自己的成果放入（如果你有并且也愿意），然后去seek你想要的东西，记住是seek而不是require。如果你不能提供什么，就更无权要求什么。

在这个规则的前提下，对coder、dumper提出各种要求，要求站长提供ROM或者模拟器的下载，以及任何因为以上原因而在BBS上进行攻击，谩骂，导致紧张情绪的行为都是不值得正视的，我并不想把这些人称为lamer，因为这样的行为不仅显得无知可笑，甚至可以视为微不足道。

虽然不足道，但有些“执着”的人还是会把一些“执着”而无效率的事坚持到底，永不言败，至死不悔，需要对这些人说的是，你们的行为真的是在浪费时间，如果可以做到并且也愿意做的话，你的要求可以得到满足，但如果coder、dumper、webmaster不能或者不想满足你，你就别再要了！你的行为，实在改变不了什么，人民的力量是无穷的，是历史之方向，但这并不代表你的力量是无穷的，相反，你的力量是微小的。千万不要妄想你能造成什么变革，去颠覆一个网站。你我这样的玩家实在要的太多，给的太少。玩好你喜欢的每一个游戏，才是你应该做的。在你要求支持新游戏模拟的时候，请再多想想，你硬盘里的ROM是否都被你好好玩过，甚至运行过么？

时常在想，像海一样的ROM以及支持它们的模拟器，还有那些

努力工作的coder和dumper，我都不知道有些人在急个啥？真怀疑这些人是否内分泌失调导致心情急躁，特别是一些“热情”呼唤热门游戏或主机模拟的人，皮之不存，毛将焉附这样的道理你跟他再讲也是废话。别人告诉他这不行，他便大发脾气，这种ID实在是浪费网络资源。

模拟器是一个多么美好的乐园啊，CPS1/2、MVS再加上彩京的射击游戏，光是这些东西，我觉得都可以够我玩一辈子的了，可是就是有那么多只知索取的人仍然在贪婪地要求，对此我感到的只有悲哀。

事实上，从我的观点来看，在BBS上要求站长提供ROM或者批判coder、dumper工作不力的行为根本算不了什么，因为在网络上，任何行为所造成之影响都将因为网络的虚拟性而大大降低。打个比方，在任何一个BBS上，有胆量大骂“操你大爷”的人，在网下都未必敢对大街上的人喊上一句，同样，一个lamer在看到某站长的时候，也不太可能像在其论坛上那样嚣张。可以这么说，正是网络的虚拟性和交流的间接性使人的胆子变得莫名其妙的大。在网下挑起事端的人将要承受肉体和精神上的惩罚，但在BBS上，死去的，最多只是一个ID，一串代码。

So，各位站长们，如果你们能承受生活中看到的不满，那些BBS上的lamer又算的了什么？切勿与他们多言，该删就删好了。

林子大了，什么样的鸟都会有，如果你想做一只到处以恶劣态度要求别人干这干那的鸟，你不会受到任何惩罚，最多损失一个ID，你也不会缺少朋友，只是都是一些恶交，当然你也没有违法犯纪，只不过从道德上说，你不是只好鸟。

面对如此大一个互联网，面对如此丰富的免费网络资源以及它们的提供者，一个人的言行究竟应该如何，是没有约束的，即使存在一些规则，那也是无声的。

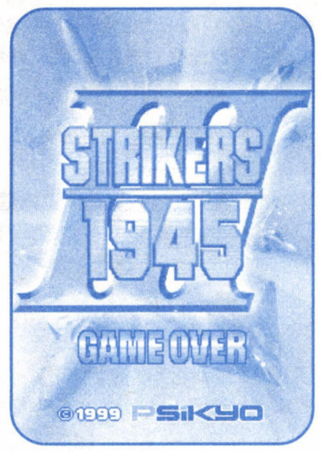
让我们记住。

2002年模拟器回顾

文：白金之星

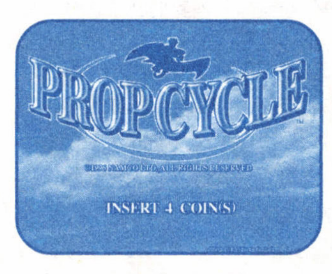
当我们站在一个时间计量单位的末端，试图回顾和整理这之前那段时间里所发生的事情的时候，会有千言万语无从说起的感觉。2002年在我们可爱的模拟器界到底发生过什么事情呢？尽管我们时常在说最近很无聊，没什么大事等等，但实际上当我们回头看时，会惊讶于那些发生了的事情－－其中相当部分是我们从前不曾想象到或者不敢相信的！所以我不会说我们回顾过去是为了看清以后的道路，更大的原因是我们有必要用些简单的叙述来使我们再次回想起那些感动的日子，在以后的日子里也不至忘记－－人不该忘记快乐的事情，不是吗：）

让我们先从街机部分来说起。2001年的街机模拟器由于CPS2的解密成功，不仅热闹而且另人激动。加上SNK MVS系统的"完全"破解，2D街机双雄似乎是迎来了模拟方面最后的辉煌。90年代的前沿防线算是攻破了，2002年自然是更进一部了，而且走的远远比我们想象的更加远。



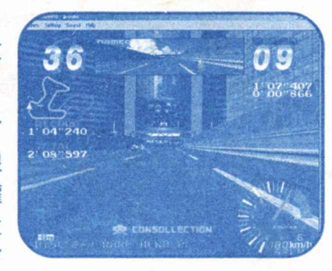
首先是宇宙超级无敌霹雳巨无霸航母级的MAME（有时候我觉得中文的形容词真不是很够用：P）。过了5周岁生日的MAME在2002年第一个贡献是完成了彩京的SH2基板驱动。从2000年MAME开始加入彩京的《武装飞鸟》,《战国ACE》等游戏驱动的时候大家就一直期待MAME上能出现《打击者1945系列》、《战国之刃》、《太阳表决》、《武装飞鸟2》等真正体现彩京STG魅力的游戏，现在终于得偿所愿。展现在我们面前的是支持了彩京SH－2

全线游戏，完整正确的图形效果的驱动！除了《1945III》的图形效果还不是很好外，其他的游戏效果非常出色。尽管模拟 SH-2 需要相当高的机器配置要求，但要知道 MAME 是以"绝对精确"为目标的，所以当它完善了彩京驱动的时候也意味着我们有了相当精确的 SH-2 模拟核心。在 2001 年 SH-2 正是土星、ST-V、32X 等机种模拟器头痛的地方，现在 MAMEDEV 的努力下我们有了一个可供参考的范本，不能不说是件相当幸运的事情。



然后就是令人跌破眼睛的 MAME 第一个加入 3D 街机驱动。MAME 加入 3D 街机游戏的驱动实际上一直在讨论之中，但实际上在 MAME 发表 WIP 消息之前，谁也没想到会这么快--NAMCO 最早的两块3D基板SYSTEM 22和SYSTEM 21 的驱动就这么来了。SYSTEM22使用 68020 作主 CPU，多边形处理能力是每秒 24 万，其上的游戏《Prop Cycle》在MAME 上的抓图成为了 MMAE 的一个里程碑！MAME 为了追求精确的还原街机原貌，没有使用任何硬件 3D 加速的支持，完全使用软件方法来模拟所有的硬件。这造成了模拟速度上的缓慢。所以就目前来说 MAME 的 3D 驱动还是起步阶段。达到实用还是需要段时间的。

顺便一提的是SYSTEM 22是有单独的模拟器的--vivanonno,这个模拟器是在 MAME 发表 WIP 消息后发表的，尽管我们相信或多或少 MAME 的开发成员对此作了贡献，但基本上模拟器是作者独立开发的。



除此之外 MAME 也还支持了很多其他新游戏，如国内老玩家很怀念的《变身忍者》、《龙珠 Z》、《灌篮高手》等等。MAME 本身也经过了不少技术上的变迁，比如重写了

相当多的驱动和系统等。另外值得一提的是MAME 终于加入了GPL (General Public License)，这是一个保护软件自由使用权利同时也保护原作者利益的软件开放协议。在源码完全开放的前提下，GPL 允许任何人修改并散发软件。这么作很大程度上是因为MAME 目前的维护方式已经不能满足日益膨胀的开发规模。

对于国内的街机爱好者来说，2002 年另外一件大事不能不提，那就是台湾IGS 公司的PolyGameMaster 系统的模拟成功！IGS (International Games System)公司是台湾的著名大型电玩制造商，其开发的PGM 系统上有数量众多的中文街机游戏，其中包括《三国战记》、《西游释厄传》等在国内非常流行的游戏。PGM 的模拟是在台湾的BillyJr以及Nebula 的作者ElSemi 双方面推动下完成的，其中CPS2Shock 的Raz 也在解密方面给予了帮助。最后被支持的游戏包括《西游记－ 释厄传》、《三国战记》、《三国战记－ 风云再起》以及桌上游戏《中国龙》等游戏。由于Dump ROM 的困难和BillyJr 的刻意回避，直到目前为止，PGM 的模拟就维持了这一水平。由于硬件的驱动基本上是完整的，因此在ElSemi 的努力下，PGM 的驱动也被加入到了MAME 中。但因为资料的匮乏，MAME 也没能更进一步完善，不能不说是个小小的遗憾。除了已Dump 的游戏外，MAME 的御用Dump 组织Guru 在年末有计划新Dump 一些PGM 游戏，其中也包括一些最新发表的游戏，估计有成果出来要等待2003 年了。



既然提到了Nebula，我们就不得不单独把它拉出来亮相，因为Nebula 实在是太优秀了（我想用伟大这个词，如果没有MAME 的话：)，它给我们带来了一些难以置信的作品 --SEGA Model 2 的模拟驱动！在2002 年的愚人节里，MAME 还在用Model 2 的假模拟器抓图作为调侃对象，但具有戏剧性的是在几个月后这个"愚蠢的想法"已经在Nebula 上实现了。Model 2 2B 型基板基本上已经模拟

完成了。在2GHz加上一块过的去的显示卡上，Nebula的表现已经相当不错了。支持的游戏包括了《VR射手》、《电脑战机》等。另外的Model 2模拟器来自N64模拟器TRWin的作者crp，但我们没有办法得到更进一步的资料——crp什么也没有发表过。对于Model 2其他型号的基板何时能够模拟还是未知数，原因是没人知道一些特殊的芯片的工作方式。这部分资料的缺少，或许开发者们在最后可以克服，但这无疑要花去大量的时间。不管怎么说，Model 2也还不是具备完全使用的模拟驱动，但有了开始就可以了。



在3D街机的模拟上，相信从来也没有什么时候可以跟2002年相比，经管我们在2000年有Impact，在2001年有ZiNc，但实际上我们有的只是已经相当成熟的PSX硬件的互换型基板，不论这些硬件模拟的意义多么重大，这些游戏绝大部分实际上我们都可以在PS上玩到。但现在不同，我们在MAME和Nebula上有NAMCO和SEGA的那些老游戏的驱动，不再限制于单独的某类硬件。甚至我们有这样令人震惊的消息——SEGA NAOMI、NAOMI2模拟器在酝酿中！这是来自DC模拟器Icarus作者的消息。Icarus小组认为基于他们在DC模拟上取得的成就，模拟NAOMI和NAOMI2并不是不可能的事情。现在Icarus小组正和Guru合作，号召捐助基板来Dump ROM。这不论如何都让人觉得疯狂，不是吗：)

曾经掀起街机模拟狂潮的SNK MVS/Neo · Geo尽管还是诸如《龙吼》、《KOF2001》、《KOF2002》等游戏发表，但基本上已经完全不存在技术上的问题，大家只是给点耐心等待而已。本来以为KOF2002是会撑到2003年，但人们的耐心实在是没那么好。像Kawaks这样优秀的NG/CPS模拟器都宣布停止开发可以说部分原因就是在这些硬件上的模拟已经没什么好继续的了。唯一比较有趣的是Raz制作的UNIVERSE BIOS，一个用在真的MVS硬件上的BIOS文件。这个BIOS主要是给真正的NEO · GEI业主使用的，可以实现很



多定制功能，比如语言切换，BIOS设置，甚至内置Cheat功能。使用UNIVERSE BIOS的前提是你必须有一块自己的MVS主板，并且不可将UNIVERSE BIOS用于任何商业行为之中（比如贩卖）。

曾经和MAME叫板的RAINE现在则是每况愈下，在新游戏支持方面已经完全被MAME左右。基本上新游戏的支持都基于MAME的驱动进行改造。游戏表现方面RAINE显得比MAME要苗条灵活的多，一些在MAME上运行困难的游戏，如彩京HS-2的部分游戏，在被RAINE支持后都得到了相当的速度提升。

CPS2的模拟在Raz完善的把持下，可以说是无风无浪的继续着，不定期的发表XOR，然后等待模拟器的支持。Raz的空多起来才有时间帮助Nebula模拟PGM和摆弄MVS的BIOS。对于大家比较感兴趣的CPS3模拟Raz一直是没有什么明确的表示，怀抱琵琶半遮面，一面正式承认会研究CPS3的加密，一面却没有给出任何一点点进展方面的消息。在这样下去，CPS3的模拟可能又要被Nebula抢走了--Billy Jr已经放风说ElSemi正在开始研究了。



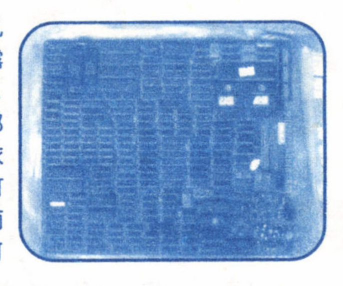
FinalBurn目前已经是完全处于停止状态，倒是由FinalBurn发展起来的FB Alpha越来越壮大了起来。在最新的版本中终于摆脱FB的影子，加入了全新的Toaplan2驱动。这块板子是国内相当常见的，游戏包括有《雪山兄弟》等国内玩家很熟悉的游戏。虽然Toaplan2在RAINE和MAME上都有支持，FBA的运行效果却是最好的，FBA甚至还支持了D3D的硬件加速图形显示模式，不能不叫人赞叹。FBA从HACK FinalBurn起家的阴影终于可以摆脱了。





CPS1的模拟已经是老黄历了，这里要说的是一些由国人Dump的CPS1游戏的HACK版。包括大家熟悉的《降龙》等等。这些游戏是由白河愁进行Dump，并在Nebula和MAME32 PLUS上模拟成功了的。类似的CPS1 HACK还有很多，大多是CPS1盗版大泛滥时代盗版商自行修改的，功能类似今天使用了Cheat的游戏，可以直接作弊。

整体来说，2002年的街机模拟表达了这样一种趋势——2D的时代即将结束，3D模拟时代即将到来。这对于玩家来说还不知道算是好事还是坏事。



现在让我们在来看看家用机部分。新一轮的主机大战已经初露端倪，PS2虽然不如DC那样硬派，不如XBOX那么强悍，不如NGC那么温柔，但总算是继承了PS的衣钵，在加上不算坏的表现，勉强可以入主新世代主机霸主的位置。而我们的家用机模拟器情况又如何呢？

让我们从家用机的最高端PS2说起。在SONY鼓吹PS2的天文数字般的机能指标的时候没人指望现在的PC可以真正的模拟PS2，但当PS2从它的神坛上走下来后，人们发现PS2并没什么过人之处，和我们所通常熟悉的硬件相比，我们对PS2了解的部分要远多于不了解的部分。令人诧异的是，第一个提起PS2模拟计划的人却是我们所熟悉的中国模拟器开发者——李可文（Kervin）。尽管看上去相当令人难以置信，但Kervin的确表示出了对PS2模拟的信心。在一篇由国内著名

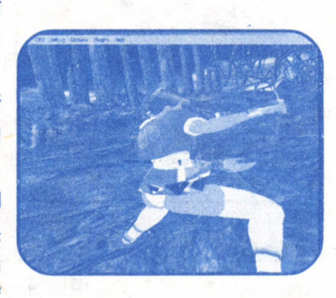
模拟器站点进行的访谈中，Kervin 提到目前他上有数百页的 PS2 技术资料文档，而乐观的估计，可以开发出类似 VGS 的 PS2 模拟器，全部使用软件绘图引擎，而所需要的只是主频为 2GHz 左右的 CPU。这是个相当骇人的说法，因为要知道 SONY 曾经宣称PS2 的运算能力是最先进的 PIII 的 100 倍……不去理睬那些纯粹数字上的游戏，Kervin 在这之后的确一直保持沉默，就像他一贯的低调作风一样，在没有作品发表之前，什么也无法知道。



真正的我们看的到的 PS2 模拟器来自PSX模拟器PCSX的开发小组。这个命名为PCSX2的PS2模拟器是第一个真正的PS2模拟，模拟了包括 CPU 核心和部分图形显示。能够运行不少的PS2 DEMO演示程序。另外一个 PS2 模拟器 PS2PE 则在稍晚些时候登场，基本情况也类似 PCSX2。目前的 PS2 模拟器大概和去年的 DC 模拟器一样，仅仅停留在运行 DEMO 和一些 FOR PS2 的软件上（如一些 PS2 上的模拟器），作为调试平台来使用。从开发员的角度来看，PS2 的模拟并不存在很严重的技术障碍，更多的是硬件资料和 PC 机能的不足。

比起 PS2 的模拟好似水中望月，DC 的模拟在今年则得到了长足的发展。一直处于强劲发展势头的 DC 模拟器 Icarus 在 5 月 30 日发表了《Sega Smash Pack》的标题画面抓图，除了这是Icarus第一次发表商业游戏抓图之外，这次的游戏还是用 CD-ROM 上直接读取数据显示出来的。由于DC那独特的GD-ROM是无法通过普通光驱读取的，所以这一部分是用HEL和CD-ROM结合完成的。当时人们还不是特别关注这件事，因为《Sega Smash Pack》和人们所期待的游戏根本就不是一个数量级上的，但是 Icarus 并没有让人们失望的太久，时隔不到半年，Icarus 开始发表令人跌破眼睛的真正的商业 3D 游戏抓图 --《疯狂出租车》、《生与死 2》、《VR 射手》、《MDK 2》、《能量宝石》等等

等等！很明显，DC 的 3D 图形的保护已经被解决，尽管还没有光源的模拟，部分背景也是花的，但主要的 3D 和 2D 场景显示都是正确的。至于速度的问题，根据 BillyJr 的说法，在 1GHz 的机器上有 5FPS 的速度，而且还随时有可能死机。但一方面 Icarus 还在不断进行着优化，另一方面目前 PC 的 CPU 性能越来越强大，2、3GHz 的主频已经很出现了，相信最终速度问题会得到解决。临近年末，Icarus 小组又提出了模拟 DC 的互换街机硬件 NAOMI 的消息，并号召大家捐助，这在上文有所提及，不多说了。



任天堂最新的摇钱树 GameBoy Advance 作为史上第一个模拟器比硬件更早出现的主机，自然是家用模拟界的"主旋律"。新的主机的出现，必然会造就新的优秀模拟器，在 GBA 模拟领域，VisualBoyAdvance 和 BOYCOTTADVANCE 是绝对的领头羊。其中 VisualBoyAdvance 则当之无愧的成为 GBA 模拟器竞赛的冠军，相信这样的说法没人反对。除了速度和声音同步上的处理还不是很完美外，VBA 有着相当完善的 ARM 和 THUMB 核心模拟，以 GNU GPL 方式开放源码，支持包括传动感应器在内的各种 GBA 周遍，可以运行最多的 GBA 商业游戏 ROM。而 BOYCOTTADVANCE 对 GBA 硬件模拟程度还不够好，但游戏的兼容性也还不错，重要的是速度比 GBA 要快，声音模拟也不错，作为备用选择是很好的。有趣的是 VBA 在不断完善 GBA 的模拟的同时也在尝试模拟一些新的硬件，如韩国的 32 位手掌机 GP32。一位名为 Costis 的开发者正加入 VBA 的开发当中，并为其添加 GP32 的模拟。就已经发表的消息来看，GP32 的模拟部分已经可以运行相当数量的 DEMP 演示程序。



说到 GP32，这个韩国产的 32 位手掌机在性能上还是相

当强悍的，甚至可以直接播放MP3。GP32的模拟名为GeePee32，尽管目前的版本不能运行任何游戏，但基本的模拟核心是具备的。GP32的模拟器还有段小插曲，韩国的官方曾经发表过一些GP32游戏的"PC版"，实际上是用ROM+模拟器的方式。这些模拟器只对应单独一个游戏，不能互换，曾经让模拟器爱好者们迷惑了好一阵子。

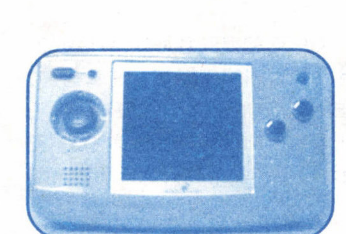


另外一个手掌机Bandai的WS/WSC在2002年初的时候还只有一个Cygne，运行效果强差人意，而且没多久就宣布停止开发了。好在Cygne的接班人非常争气，就在Cygen宣布停止开发的第二天，一个由日本人所开发的WS/WSC模拟器，WSCamp，被发表了。这个由作者完全独立开发的WSCamp可以说是超强的WS/WSC模拟器，原因是因为他支持近乎完美的声音模拟。第一版的WSCamp虽然存在不少问题，比如图形错误等等，好在作者接连发布了若干的升级版本，最新版本达到的模拟度已经是相当的完美了。而这个时候作者似乎在忙于另外一个系统的开发，暂时停止了WSCamp的开发。



最后一个掌机模拟器的空白，SNK的NGP模拟器暂时由Koyote进行了填补。目前还在继续开发的NGP不多，只有Koyote和NeoPop。后者的兼容性还可以，但运行效果就非常糟糕。Koyote的情况好一点，但基本上也是处于同一水平。很难相信一个16位的主机模拟器来是如此的困难。但实际情况是这个目前最失败的掌机在模拟器领域也同样是失败的。

家用机我们必须提到的是BillyJr在年初就开始进行的A'Can主机的模拟计划，尽管直到目前为止，这都还是个"计划"，还没有任何实



质上的结果，但作为唯一的国产主机，我们应该给予关注。BillyJr所发起的这个计划在年初的时候引起了很广泛的注意，基本上是由Billy负责硬件上的解密和卡带的Dump，然后需要模拟器开发者负责进行模拟器的开发。但看起来台湾人设计的硬件相当的难搞，大量定制的芯片令Billy完全找不到方向。卡带部分Dump出了一些游戏，似乎这是整个计划唯一看的到结果的地方。希望在明年能有好的结果。

PS模拟部分首先要说的是ePSXe，目前最好的免费PSX模拟器。1.5版本的ePSXe解决了以前所有PSX模拟器都没有解决《寄生前夜2》的模拟问题。PSEMU Pro构架的PSX模拟器第一次在实用性上超过了Bleem！和VGS，这不能不说是免费PSX模拟器的一个胜利。在1.5版之后ePSXe发表了两个更新版本，修正了部分的错误。但这之后就完全没有新版本发表了。不知道是不是和一个名为EPSXiPC的ePSXe事件有关系。其他的免费PS2模拟器都还在兼容性上苦苦挣扎，基本上没有什么能成气候的。尽管这些模拟器放出的抓图质量都相当好，但能看和能玩之间是有巨大差距的。



另外一个很令人高兴的事情是困饶了模拟器爱好者很久的VGS在Windows XP平台运行的问题终于得到了解决。一名PSEmu插件作者SaPu发表了真正可用的VGS NT5补丁，VGS已经可以完全运行在2K/XP环境下了。初版的补丁存在一些



问题，画面会经常性的定格，虽然不是死机，但还是给运行游戏造成很大困扰，但随后 SaPu 发表了几个更新版本，完全解决了这些问题，现在的补丁是完美的了。更难能可贵的是 SaPu 还公开了补丁的源代码，任何人都可以在非商业应用的情况下使用这些源码。目前已经有了使用 SaPu 补丁代码的一些增强型补丁，包括一些国人的作品。

N64 模拟器在沉沉浮浮几年之后，在 2002 年几乎呈现了一片大溃散的势态，几乎所有优秀的 N64 模拟器都进入了休眠期，不是宣布停止开发就是很长时间没有任何消息。能被人记住的 N64 模拟器似乎只有Project64 1.5最终版。这一版的PJ64支持了很多新游戏，像战机 64 、生化危机 2 等原先有问题的游戏都可以正常运行了。另外一大特色是支增加了很多兼容插件。包括 3dfx 硬件专用的 Glide64，照顾低CPU配置的Azimer's HLE audio 等。但这以后 PJ64 的一些开发员表示将会暂停开发，短时间内不会有新版本了。其他二线的 N64 模拟器不用说，只能看，不能玩。



唯一令人一震的是 UltraHLE 源码发表！1999年UltraHLE的登场给模拟界带来了前所未有的巨大冲击，Epsilon& RealityMan 的名字也从此被人们记住。UltraHLE 源码据说以前发表过一个版本，但却通不过编译，这次的源码却是货真价实的。这要感谢reeflow 将源码发表出来。这样一直以来那些 UHLE 的HACK 版本也可以正名了。SuperHLE 的作者就表示现在有了源码，他不用在进行逆向工程了，不过他依然希望 SuperHLE 能够继续下去，毕竟已经开发了很长时间了。无论如何，我们可以期待新的奇迹的出现吧，至少，现有N64 模拟器要求配置过高的问题，可以多少得到改善吧。

SEGA MD/CD/32X模拟器在2001年基本已经尘埃落定，GENS成为了无愧的霸主，但这个地位在年初的时候受到了来自 Steve Snake以及他的Kega的挑战！Steve Snake就是在DOS时代最强MD

模拟器KGEN的作者。他的回归给我们带来的是一个近乎完美的SEGA CD模拟器。号称90%以上兼容性，准确的YM2612声音芯片模拟，我们发现一夜之间SEGA CD的模拟已经被完成了。而刚刚加入了SEGA CD模拟的GENS作了些什么呢？它首先更加精确的完成了硬件模拟核心，并改善了兼容性，然后不慌不忙的加入了32X的模拟。是不是很没有悬念性呢？但实际上是我们如同一下子得到了完美的SEGA CD模拟器一样，我们也是在一夜之间得到了近乎完美的SEGA 32X模拟器，完全超过老牌的32X模拟器AGES、XEGA等等。这不能不说是另一个奇迹。要知道SH-2 CPU的实用只是最近的事，而GENS的作者甚至是独立完成的CPU模拟核心，达到的兼容性和运行效果简直可以说是完美。一个完美的MD/CD/32X模拟器的诞生说明了什么呢？SEGA 16 BIT平台的硬件模拟再无悬念，GENS已经历史性的完成了这一切。

SFC方面在硬件模拟上实际上已经没有太多的悬念，唯一比较惹人注意的是那些实用了 特殊DSP芯片的游戏。使用了SPC7110芯片的《天外魔境ZERO》和《桃太郎电铁》都解密成功，使用Super FX芯片的《星际火狐2》终于Dump了下来，但目前还没有模拟器能完美运行。另外ZSNES支持了一些诸如四人分插，卫星接受等SFC周遍的模拟，并且改良了声音部分的模拟，效果比以前真的好很多。

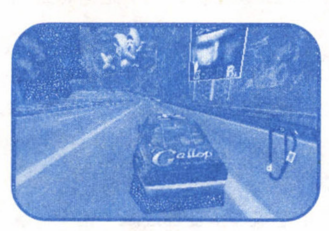
PC-FX的模拟在今年被提到过很多次，首先使由PcengineFX.COM发起的模拟计划，这个计划得到了很多人的响应，包括NOE-0在内，目前也有PC-FX的光盘ISO在ABEM上流传。但目前我们还没由得到任何实际上的开发正果。另外一个则是由Billy提出的，而且还给我们展示了开发中的启动画面截图。但实际运行游戏则还早。





土星模拟的进展几乎围绕着Satourne在进行，尽管早在2000年就已经有可以运行商业游戏的SS模拟器，但却没有一个可以实用的成果。Satourne被人们寄予了很高的期望，这是因为它不断发表的那些高质量的截图和不是所有人都能看的明白的法文站台。但实际上Satourne的表现令人失望，巨大的速度问题不得不再次粉碎人们对SS模拟的美好期望。

SEGA 8 Bit平台方面Meka的Windows版一出，谁敢与之挣锋呢：作为目前最强，最完美的Sega Master System、GG、Sega Mark……模拟器Meka的地位几乎是不可动摇的。虽然Meka不是完全的免费软件，但平议近入的政策也十分受人喜爱，毕竟不是所有人都只认钱的。



PC-E 模拟器方面MAGIC-ENGINE在2002年也迎接来了5岁生日，为了庆生而发表了新版本。新版本的MAGIC-ENGINE是Windows版，看起来即便是最传统的程序员也都已经准备好全面向Windows迁移了，时代在进步嘛：）

Atari Jagua目前唯一的模拟器Project Tempest也在2002年登场。支持的游戏包括有《Doom》、《Sensible Soccer》、《Alien vs. Predator》等，支持手柄。目前CD的支持还没有完全解决，只支持ROM。

既然有回顾就应该有展望，2002年的模拟界的确给我们留下了不少悬念。MAME开始加入3D街机的模拟给人们带来希望的同时，也带来某些绝望。完全拒绝使用3D硬件加速的情况下，有多





少人愿意舍命陪君子呢？在2003年MAME或许应该考虑定义一个较为能够被大众接受的3D接口，至少在不影响精确性的情况下获得某些速度的提升。

SH-2模拟核心的完善给了我们一个极的想象空间，那就是无数人希望的SS模拟器。在2002年我们闪电般的完成了32X这样复杂系统的模拟，那么有理由相信在SS的模拟上我们能有一个类似的奇迹，但我想这个奇迹应该发生在至少1.5GHz左右的机器上。

其他单3D街机模拟器的发展比较令人期待，尤其是Model 2和NAOMI的模拟。就目前的能力究竟能走多远，实在令人兴趣倍增。老实说没人指望可以在模拟器上像玩超级Mario一样玩这些先进基板上的3D游戏，但我们确实对在这条路上所留下的每一个足迹感到欣喜。

2D方面的街机国人关注的PGM或许会有新的游戏被支持。比较乐观的估计是CPS3的模拟会被提到日程上来。尽管CPS3上的游戏并不多。

家用机面临的问题是老的机种基本模拟完成，除了SS的实用性还不够外，其他包括DC模拟器在内的主机模拟器都还属于镜中花水中月。在2003年我们可以期待PC-FX的模拟成功，或许SS也会有个新面孔给我们带来新的惊喜。但总的来说家用机的模拟是趋于平静。摩尔定律给我们规定的机能进步率告诉我们，在短时间内我们得不到所需要的强大运算能力。

后记：这篇稿子实际上一拖再拖，实在是对不起编辑和各位读者。回顾这种事情本来就不好作，因为我们并不是历史的推动者，只是旁观者。因此历史的车轮不会按照我们的意愿去转动，我们只能静竟的等待它把我们载到下一站，是不是很凄凉的感觉呢：P

白河愁的模拟器之路

文：白河愁

不知不觉，接触模拟器已经快 8 年了，回想以往的日子，不禁感触颇深，故特撰此文以作纪念。

1、远古时代

1994 年8月，我终于有了自己的第一台 486 电脑，从此结束了在笔记本上写程序（LOGO 语言，谁听过），然后抄到学校（还不是自己的学校）的 APPLE II（实为中华学习机 1.10）机上试验，而且不能存盘的痛苦局面了。但是，毕竟 APPLE II 和 PC 之间的程序并不能互相使用，当时老是想，如果能有个软件能把 APPLE II 的程序转换成 PC 的那该多好啊（APPLE II 上有好多游戏呢，比如警察捉小偷什么的……）

```
        COPYRIGHT APPLE  1983-92
]10 LET SUM=0
]20 FOR I=1 TO 100
]30 SUM=SUM+I
]40 NEXT I
]50 PRINT SUM
]RUN

5050

]
```

2、比 1 近一点点的时代

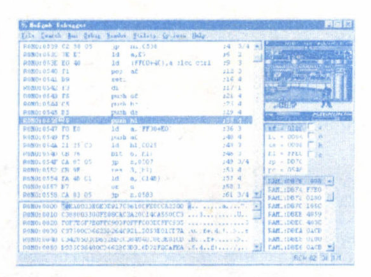
1995 年 4 月，由于奥林匹克竞赛取得了不错的成绩，老爸给我的PC换了显卡，从以前的3105（256 K 显存）到TRIDENT9440（1M！）。同年 7 月，由于小学毕业考取得了优异的成绩并且考上重点中学，老爸一喜之下给电脑升级成多媒体配置（AP3200 声卡，SONY 2 速光



驱）。同年11月，在海珠电器城某个小摊位买到了一张写着“可在电脑上玩超任游戏，绝无病毒”的D盘（当时价值25大元，偶一个月的零花钱才5元……），不禁大喜过望，（当时常去玩街霸2，也常去租超任玩，比如电精，龙虎之拳之类的，现在……）回家后好不容易在WIN32上装上，却被告知需要WING驱动，还好另外某张盘上有，经过一轮测试技能之后，终于可以开始了……这个超任模拟器叫SPW1.1，作者安藤信明，未注册版，好象只能玩10分钟。D盘上带了唯一的一个游戏SF4001(就是现在的SUPER MARIO ADVANCED2),没注册声音，也支持摇杆，速度在我的486D × 266　4 M内存上还算可以。于是第二天放学后赶紧到一个相熟的游戏档口以4元一张的价格COPY了《反斗剑神》和《龙珠超武斗传 II》，回到家里一试结果却是不能运行的>_<吐血之余也无可奈何。



（旧版本的DOS VGB）

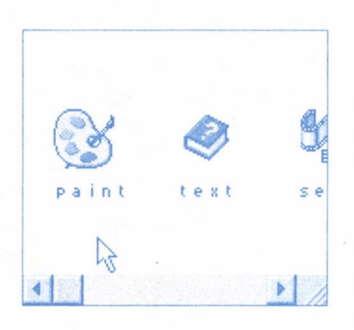


（现在的GB模拟器，支持调试功能，我最喜欢了）

3. 比2近一点点的时代

眨眼又过了1年，翻开96年第9期的大众软件，《PC上的模拟器（一）》这个标题赫然入目，里面写的居然就是我朝思暮想的的APPLE II模拟器！！！原来世界上真的有这么神奇的东西！！！可是……当时唯一能获得这个模拟器的途径就是购买《大众软件配套磁盘》了，我家……还没邮箱>_<，只好作罢，心想，既然有（一），肯定有（二）吧……果然，到了第10期，居然是任天堂模拟器和GAMEBOY模拟器！

其中的FC模拟器还是安藤信明的作品，而另外一个，就是著名的GB（GBC，GBA）模拟器VGB系列的VGB了。可是，跑遍了盗版市场，还是找不到相关的东西，于是只好又等下一期……拿到手后，非常失望地发现只是一个模拟专出HGAME（恕本人孤陋寡闻，除了HGAME我想不到任何与该机种相关的东西了）的PC98模拟器－＿－！不过值得一提的是这个模拟器是IBM与EPSON（生产和NEC的PC98系列兼容的EPSON PC98系列）共同开发的模拟器，叫98/V，这个模拟器还可以搭配专用的加速卡。不过我对PC98一点兴趣都没有，所以从来都没用过。之后的下一期更失望，居然就是我所用过的SFC模拟器SPW……到了97年的第一期，说的是SEGA的MD和GG模拟器，MD是好东西，我小学的时候还常去玩战斧，至于GG，那时候还不知道是啥米碗糕。至于再后来的，是MACINTOSH模拟器和雅利达2600（这个我也有一台，直到现在还能玩的^_^）。



（GAMEGEAR下的WINDOWS模拟器－＿－！）

在此期间的某日，无意中购得一D版《电脑报配套光盘》，里面居然有很多当时流行的各类模拟器，其中最好的就是SNES96和SNES97了，前者（可能是后者）率先实现了超任的声音系统模拟（当时的模拟器可是几乎全部都处于无声状态，即使支持声音也十分不完善），而且效果还不错，但是速度却不太理想，而SNES97却恰恰相反，速度十分理想，但却不支持声音。最后这两个小组的人员合并在一起，就是现在鼎鼎有名的SNES9X（ZSNES的作者某KNIGHT原来也是这个小组的人）。这张盘里面还有许多好模拟器……



ONE 一个人的精彩

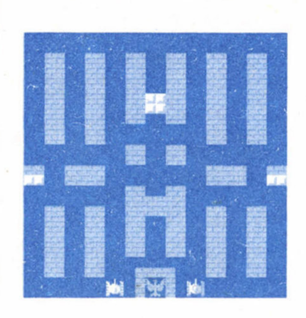
——来自一个普通PC玩家的一些看法

文:黄金striker

在网络游戏大行其道的今天，一个角落正逐渐被越来越多的年轻人冷落。那个曾经让我们为之痴迷和疯狂的东西 -- 电子游戏！！！

众所周知，电子游戏一直是被反对的对象。社会媒体的舆论压力和学校家长的铁腕打压，使得我们所身处的大环境没有给电子游戏留一点存活的空间！因为在我们的教育思想中，游戏必须要寓教娱乐的，单纯的玩只能是没有上进心或不学无术的表现。这样的思想导致的直接后果就是没有家长愿意花上一、两千元来给孩子买一台"只能玩游戏的机器"。得不到基本的硬件支持，玩电子游戏从何谈起?！这时，一个更全面的多媒体娱乐终端便很轻易的俘获了大部分家长的心，这就是电脑！在家长心中，买近万元的电脑当然比买游戏机划算，因为它可以"学习"嘛！虽然我们不一定能掌握电脑所有功能的百分之二十！

随着网络技术的飞速发展，宽带互联网的普及率越来越高。电脑的先天优势此时便体现出来，网络给了电脑游戏新的概念，网络游戏成为社会的新宠！慢慢地，网络游戏成为了游戏的代名词！然而，网络游戏真的有比电子游戏更高的游戏素质?或者说，真的是能带给我们无限欢乐的"游戏"吗 ?不尽然吧……



作为一个从FC开始见证了中国电子游戏事业从起步到发展全过程的"老鸟"，你能轻易抛弃那曾经让你为之痴狂的电子游戏吗?虽然我们因为年龄和外界压力等种种原因不得不离开游戏机，但谁也不能剥夺我们游戏的权利！游戏无罪！！终于，我们的救

世主出现了，这就是以PC为平台，可以完全模拟电子游戏的娱乐介质--模拟器！你怀念和家人一起打《坦克大战》的时光吗？你经常想起当年打《幽游白书》天下无敌的风光吗？这些都可以通过模拟器来实现！其实，网络游戏确有其不可比拟的优势，但我们追求的是那种纯粹的游戏！那种通过大脑与手的结合来制造出绚丽风景的游戏！而不是每天与那些虚幻的"他"进行的聊天和PK！

也许很多网络游戏的玩家会说：我们的游戏是人与人的交流，是和真人进行的聊天，交易。而你们用模拟器玩的电子游戏面对的只是冰冷冷的机器！诚然，我不否认网络游戏借助那个"让世界变得更小"的互联网可以把你和远在千里之外的玩家连在一起，共同游戏。而电子游戏很难找到人和人之间的交流。然而，网络游戏真的是让人和人更加的贴近吗？



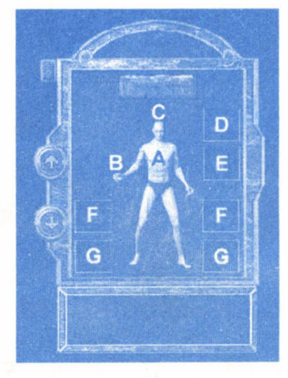
《石X时代》是所有网络游戏玩家都耳熟能详的游戏吧！挂机这个词对于石器的玩家同样是吃饭睡觉一样的熟悉。而在我看来，挂机这种现象的出现实在是网络游戏的一大悲哀！！！我不明白你是在花钱占用我们宝贵的网络资源还是在花钱浪费你家电表里的红色数字。这也叫游戏？不要亵渎这两个字了！也许你会说：我是在练级呀，练高了好去PK。是呀，你在练级，第一天，你用一下午挂了80级。而我自己每战必亲历亲为地两天练了40级。结果第三天PK时你轻松干掉了我！呵呵，你真"厉害"！拜拜，因为我宁愿去玩同样是Q版，同样是卡通风格的《超级马里奥》，哪怕是模拟FC上的！起码它让我感受到了操纵的乐趣，让我在手眼结合的过程中享受着自己的精湛技艺，让我的精神和肢体都得到了锻炼和放松。让我充分享受到了快乐。够了，游戏能带给我这些东西已经





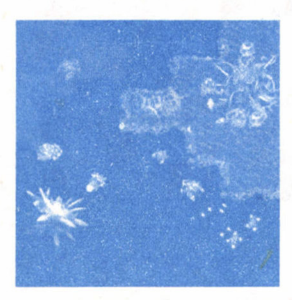
足够了！而你呢？恐怕还要为另一个问题忧心忡忡吧－－点数卡，新宠物，电话费，宽带包月费，哪一样不是需要大笔的资金支持的？现在我明白了，这个游戏如果你比我级高，比我宠好那我大可不必努力提高自己的游戏技术，更不用去看什么秘籍攻略，这只说明一个问题－－你的时间和金钱都比我多！！！

也许你会说：我们玩即时战斗游戏（龙X，传X~~~），这些可都是要自己认真玩的呀！是呀，这些游戏的确是你在电脑前一级一级练出来的，我佩服你的毅力和精力。但在我眼中，这种类型的游戏无疑是在摧残玩家的精神和身体！左键右键的来回点击加上口诀式的快捷键，这种你们每天重复要做千万次的动作就是所谓的战斗？？这就是你们每天死盯电脑不敢有丝毫大意的战斗？我不明白你玩这游戏的初衷是什么，是练级PK还是想感受动作游戏那畅快伶俐的操作感。如果是前者，呵呵，你还不如去玩石器，你大可以用挂机练级的时间去帮家人做点家务，何必在电脑前用那机械化的动作来慢慢降低你本以不高的视力呢？如果你选择后者，我劝你去玩一玩《真三国无双》，同样具备的装备提升系统，同样是通过高超的操作来在敌军中拼杀，虽然面对的是AI不很高电脑角色，但那种紧张刺激的临场感是任何一部即使战斗的网络游戏都不能比拟的！那才是真正的战斗，真正的动作游戏，真正能带来百分之百投入感的动作游戏！

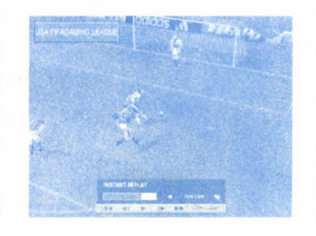


游戏是一个拥有巨大潜力的产业，越来越多的国际知名企业开始涉及游戏界。WCG成为了所有电脑游戏爱好者的节日。作为TV GAME一族的我也被这商业与游戏的完美结合所吸引，在北京现场观摩了WCG北京地区和最后中国地区的总决赛。赛事精彩纷呈！CS、星际、FIFA哪个不是把人与人的对抗提升到了艺术的境界！回过头来，看看那些所谓把人与人拉近的网络游戏呢？他们之所以进不了

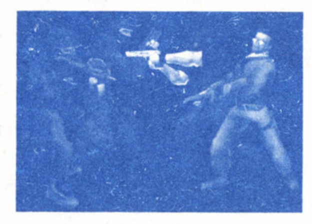
WCG 这世界游戏竞技大舞台，抛开游戏类型不说，最主要的原因恐怕还是网络游戏已经违背了游戏的本质！那就是游戏是要建立在一个相对平衡和中立的环境下进行的。不管是FIFA 还是实况足球，不管是星际还是KOF，尽管存在游戏中角色强弱差距，但游戏的整体平衡性可以让玩家在一个相对公平的环境下竞争。而网络游戏恐怕是永远无法做到这一点！每天疯狂的挂机练级让玩家只能用钱来证明自己在游戏中的地位。而这根本已经不是在"玩"了！



商业的介入，社会广大群体的关注使游戏正慢慢成为一个被人们正视的东西，成为一个国家重要的经济收入。WCG 上几位出尽风头的玩家已经开始步入职业化，我相信在不久的将来，我国会有更多的游戏高手成为职业玩家。职业化成为游戏发展的最终目标！而要让游戏职业化需要怎样一个模式呢？让我们来看看身边的足球职业联赛吧，虽然它还存在着这样那样的问题。但总体来说，这8 年的发展还是给游戏的职业化提供了可参考的依据。首先，我们的甲A 有个相对完善的联赛体制，这一点在游戏中体现为一套平衡、严谨，没有BUG 的游戏系统。其次就是球员，他们有固定的经济收入，有一套完整的训练计划。这也是我们的游戏玩家与外国真正的职业玩家差距最大的一点。韩国每周都有FIFA 的联赛，他们的选手受企业的赞助，要做的就是练好游戏。我们要走职业化的路线就必须让玩家可以专心游戏，全身心的投入游戏的修炼。这两点也是我国电子游戏走向职业化的两条必经之路。但作为网络游戏，这样的模式完全不适用！网络游戏玩家的起点是不一样的，所以它已经不能横向反映一个玩家游戏技巧的高低，这样的游戏方式是不可能有一套针对性强的游戏体制，也就是说无法把大家统一在



一个标尺下进行游戏。连基本的体制都不能统一，职业化从何谈起？



既然职业化的路走不通，我们就不要把网络游戏作为一个寄予厚望的"事业"了！既然是普通的游戏嘛，让我们玩的高兴就好了。而网络游戏所需要投入的金钱和经历早已超过了游戏应该投入的范围。我不明白为什么还有那么多人痴迷于网络游戏！就算你的级别比别人高，你的声望是整个服务器中的最高的，那又有什么用呢？只能是个虚拟世界中的王者，而现实中你还要承受经济上的负担！

同样是游戏，同样是电脑上的游戏。我选择模拟器！

因为一些客观原因我们不能充分享受游戏机的乐趣，受到国民整体消费水平的制约，我们又不可能全部拥有现在市场上的尖端游戏平台。这样的情况下，模拟器游戏成为了最好的选择。一台电脑，一个模拟器软件，加上网络上提供的游戏程序，我们就可以轻松享受不同游戏平台上的各款大作了！！！"全机种制霸"是模拟器最大的优势，也是单纯的游戏机在游戏软件上永远无法超越的优势！从另一个方面来看，模拟器游戏本身的游戏品质也是其他游戏无法比拟的。因为模拟器模拟的都是来自专业游戏机上的游戏，这些游戏本身在制作时已经经过了严格的测试，电子游戏没有电脑游戏那层出不穷的补丁就是游戏严谨性最好的证明！另外由于操作媒介的不同（手柄VS鼠标+键盘），电子游戏更注重游戏的操作感。更能让玩家体会到在高度紧张的神经中手眼结合的爽快感觉！加上电脑本身强大的机能，可以在显示器上播放出比电视效果更清晰逼真的画面，通过高保真的音响可以释放出最具震撼力的音效。将本身已拥有良好游戏性的游戏表现出完美的品质！而且模拟器还可以通过插件的帮助，连上互联网，与世界各地的玩家一较高低。所以说，模拟器所表现出来的游戏才是真正值得我们去关注，值得我们投入更多精力去钻研、去品味的游戏！！！



格斗小辞典

文：李文

Hi，大家好！这次是我第一次向ET投稿，写得不好不要见怪哦。相信有玩游戏的朋友一定有玩FTG的。FTG——Fighting Game，就是格斗游戏啦。其实格斗游戏有着很多“术语”，就是老鸟有时也未必全部弄清哦，所以在下就以多年玩FTG的经验在加上书上写的、别人说的……整理好一篇《格斗小辞典》，把这些东东胡乱组合一下，别人也会把你当成高手哦。废话说到这，下面就开始正文吧：

格斗专用词语



COUNTER：一般来说是指成功将对手的攻击截击，明显一点说，即是在对手使出招式之时，我方成功作出攻击拦截；COUNTER在某些游戏当中亦有反击的含意，但其实都是指我方的截击动作。

反击：字面上比较容易理解的词语，但具体一点说，即是对手使出了攻击（不论是否击中）之后，我方作使出之必定击中攻击；亦有一说是追打、反打。要注意的是反击一词用于动作形容，并不指定是系统的形容。



FRAME：通常会在攻略或数据表示中出现的词语，意思是1/60秒。由于大部份的格斗游戏都是以1/60秒为单位，而

且角色门的动作亦是以 1/60 秒计算，所以招式的出招时间、收招时间等等均是以FRAME 来做单位。

CANCEL： 意指取消了招式的收招动作而使出另一招。

二择： 二份一机会成功的词语，例如打击或投技、中段或下段便是二择的最佳例子。



先读： 战略用的形容词，意思是预测对手下一步的行动，并作出相应的对策。这个词语带有不确定的意思，所以一般都会是用于提醒玩家的攻略记载。

互动： 形容时间的词语，意思是我方和对手能同时行动；通常都会用来形容收招的时间。「互动」一词在港、日格斗攻略中非常普遍。

指令： 基本动作形容词，意思是招式的输入步骤。

硬直： 是指角色完全不接受任何输入（包括挡格）的时间。

GUARD 不能： 即是不能作出防御的形容词，但是要留意的是 GUARD 不能并不等于必定击中，只不过是被攻击者不能挡格罢了，简而言之，GUARD 不能技都是可以回避的；一般来说都是形容「攻击招式」。

GUARD CRASH： 部份游戏的特殊系统，主要是用于攻击主义的游戏。这个词语的意思是出现不能防

守的不受控状况，通常都是防守者因为过份依赖挡格才会出现的特殊系统。

晕眩／气绝： 主要是平面格斗游戏的系统；意思是角色出现一段不受控制之硬直时间。一般来说都是角色受到多次的攻击才会出现这种状况，然而亦会有一些特殊的招式是立即令对手出现晕眩／气绝。



强制： 意思是计算机指定的特殊动作，很少会作单一使用的形容词。例如「强制挡格」，即使没有输入挡格的指令，计算机仍会为玩家判别为挡格；另一个例子是「强制CANCEL」，即是本身不能作出CANCEL连接的招式，却可以利用某一特定的方法／招式作出CANCEL。

追加输入： 由于有很多特定招式是由一连串的输入组成，所以出现了这个「追加」的词语；而这个词语的意思是招式成功使出之后的复数输入。追加一词本身亦可以用作其它的形容，例如各位常常听到的「追加攻击」便一个好例子。

修正值： 大部格斗游戏均存在的游戏平衡计算系统，主要是将连续技的攻击力和HIT数运算为反比。简而言之即是连续技越长，攻击力越低的计算法则；每一只格斗游戏都有其特定的修正值计算法，故很难详细的解说。



攻击判定： 角色使出招式时，能够攻击对方的有效范围／距离，而此范围便会称为攻击判定，一般情况下也会包括投技的有效范围。



被攻击判定： 意即被攻击的有限范围，要留意的是被攻击判定会根据不同的招式、情况而作出不同设置，所以详尽的攻略文献均会有被攻击判定刊载给玩家参考。

相杀： 其实是日本格斗游戏界的词语，如果以正常的文法来说，应为「双杀」才对。就正如字面所述，相杀意即双方同时作出攻击并同时击中对方。顺带一提的是有部份的游戏在相杀后可以作出特殊的攻势。

无敌： 不会受到攻击的形容，一般情况而言即是没有被攻击判定，通常都会是配合不同的词语来使用；例如「无敌时间」、「无敌判定」等等。

上／中／下段： 是指攻击判定的属性，中段是指必须站立挡格的招式；下段则是必须蹲下挡格的招式；上段则是站立或蹲下均可防守或回避。

DOWN： 主要是用作形容角色状况的形容词，意即角色受到攻击并倒地，一般情况下都是用作连接其它词语使用。例如「DOWN回避」、「DOWN攻击」等等。

浮空： 在3D格斗游戏中经常会出现的一个词语，而这个词语的意思是被打至漂起，并存在被攻击判定。而这个浮空的现象形容词通常都是用于连

续技或攻略记载中。

吹飞：状况形容词，意思是击中后被打至飞离，另有一说为击飞。一般来说都是指一些特殊攻击，令到我方和对手分开一距离；部份游戏的吹飞亦带有「浮空」的效果。

目押：日文格斗攻略经常出现的汉字词语。按照指定的节奏而输入，通常是指「接受输入时间」极短的固定连续技。各位要注意的是目押的意思主要是要求玩家的准确度和节奏感，所以目押技亦可以说是较少人能随心使用的华丽实用技之一。



掴技：投技的一种，当成功捕捉对手之后可作连打输入以增加攻击力／攻击数，大部份掴技都是接受被攻击者的输入，故被攻击者之连打输入将会影响争脱的快或慢。

受身：在角色被击中后出现的硬直时间中作出指定的输入，成功的话角色便最快回复作战状态之系统名词。

起上：角色被打至倒下(DOWN)时，回复正常作战状态的过程。

空振：使出之招式完全接触不到对手的意思。

投技：基本攻击技词语，一般来说都是指不能以挡格来防御的捕捉系攻击，一般情况下均是有指定的攻击力，而且不会受修正值的影响。



指令投： 主要是形容以特定指令输入的投技，而这个词语的出现是因为通常指令投均会有通常投所没有的优势，故这个词语是用作分野两者之用。

连续技： 较为广泛的一个词语，意思是攻击者的连续攻击。而「连续技」的定义可以说是被攻击者会在强制的情况下完全被击中，反过来说，对方挡格时被计算机判定为强制挡格的亦可以称得上是连续技。

连携技： 虽然字面上是带有连续的含意，但其实「连携技」一词是指连续使出的攻击技组合，而对手是能够在当中作出防守/回避。具体一点说是使出者是连续攻势，但其实组合中仍存在着空隙。



通常技： 是指单以按钮使出之招式，当然也包括了蹲下、跳跃的简单方向杆操作。

特殊技： 是指方向＋按钮的招式，和必杀技的分别是特殊技通常是以「方向杆单一输入」＋「按钮」，而必杀技则是需要较复杂的输入。

必杀技： 需以复数输入才能使出的攻击技；而必杀技的特点是技属性会较通常技、特殊技为多。

飞行道具： 意指移动的攻击判定，部份格斗游戏之飞行道具会带有被攻击判定；但是飞行道具的共通点是飞行道具受到攻击并不会影响到角色。

当身技： 在招式使出后没有攻击判定，在一定时间内受到打击技会自动使出招式。

KOF 2002 全角色出招



二阶堂 红丸

招式	指令
（投）CATCH AND SHOOT	近敌时→+C
（投）FRONT SUPLEX	近敌时→+D
（投）SPINNING KNEE DROP	空中近敌时↑以外+C OR D
（特）JACK KNIFE KICK	→+B
（特）FLYING DRILL	↓↘→+B OR D
反动三段踢	居合踢中↓↑+B OR D
真空片手驹	↓↙←+B OR D
雷刃拳（空中可）	↓↘→+A OR C
红丸投	→↘↓↙←+A OR C
（超）雷光拳	↓↘→↓↘→+A OR C
（超）幻影 HURRICANE	↓↙←↓↙←+B OR D
（MAX）雷光拳	↓↘→↓↘→+AC 同时按
（隐）（名称不明）	↓↘→↓↘→+BC 同时按

大门 五郎

招式	指令
（投）十字缔	近敌时→+C
（投）掴叩付	稍远距离近敌时→+C
（投）送足拂	近敌时→+D
（特）头上拂	↘+C
地雷震	→↓↘+A OR C
超受身	↓↙←+B OR D
出云投	←↙↓↘→+A
切株返	←↙↓↘→+C
天地返	近敌时→↘↓↙←→+A OR C
超大外刈	近敌时→↓↘+B OR D
根返	↓↘→+B OR D
里投	→↘↓↙←→+B OR D
（超）地狱极乐落	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+A OR C
（超）岚之山（根拔）	近敌时←↙↓↘→←↙↓↘→+B OR D
（超）岚之山（续·切株返）	根拔中←↙↓↘→+B OR D
（超）岚之山（根拔里投）	续·切株返中→↓↘+B OR D
（MAX）地狱极乐落	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+AC 同时按
（MAX）岚之山（根拔）	近敌时←↙↓↘→←↙↓↘→+BD 同时按
（MAX）岚之山（续·切株返）	根拔中←↙↓↘→+B OR D

草薙京

（投）釟铁	近敌时→+C
（投）一刹背负投	近敌时→+D
（特）外式・轰斧 阳	→+B
（特）外式・奈落落	空中↓+C
（特）八拾八式	↘+D
百式 鬼烧	→↓↘+A OR C
四百弐拾七式・铁	→↘↓↙←+B OR D
R. E. D. KICK	←↓↙+B OR D
七拾五式・改	↓↘→+B OR D・B OR D
百拾四式・荒咬	↓↘→+A
百弐拾八式・九伤	咬中↓↘→+A OR C
百弐拾七式・八锖	九伤中A OR C / 荒咬中→↘↓↙←+A OR C
百弐拾五式・七濑	九伤中B OR D
弐百拾弐式・琴月 阳	荒咬→八锖中→↘↓↙←+B OR D
外式・砌穿	荒咬→八锖中 A OR C
百拾五式・毒咬	↓↘→+C
四百壹式・罪咏	毒咬中→↘↓↙←+A OR C
四百弐式・罚咏	罪咏中→+A OR C
百式・鬼烧	罚咏中→↓↘+A OR C
（超）里百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+A OR C
（MAX）里百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AC 同时按
（隐）伍百弐拾四式・神尘	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+AC 同时按

TERRY

（投）GRASPING UPPER	近敌时→+C
（投）BUSTER THROUGH	近敌时→+D
（投）HAMMER PUNCH	→+A
（特）RISING UPPER	↘+C
BURN KNUCKLE	↓↙←+A OR C
CRACK SHOOT	↓↘→+A
ROUND WAVE	↓↘→+C
POWER DUNK	→↓↘+B OR D
RISING TACKLE	↓蓄↑+A OR C
（超）HIGH ANGLE GEYSER	↓↘→↓↘→+B OR D
（超）POWER GEYSER	↓↙←↙→+A OR C
（MAX）POWER GEYSER	↓↙←↙→+AC 同时按
（隐）SHINE KNUCKLE	↓↘→↓↘→+AC 同时按



ANDY

(投) 刚临·改	近敌时→+C
(投) 抱投	近敌时→+D
(特) 上腭	→+B
(特) 上面	↘+A
斩影拳	↙→+A OR C
疾风横拳	斩影拳中↓↘→+A OR C
升龙弹	→↓↘+A OR C
空破弹	←↙↓↘→+B OR D
击壁背水掌	近敌时←↙↓↘→+A OR C
飞翔拳	↓↙←+A
激·飞翔拳	↓↙←+C
幻影不知火	空中↓↘→+B OR D
幻影不知火·上颚	幻影不知火中B OR D
幻影不知火·下颚	幻影不知火中A OR C
暗浴踢	←↓↙+B OR D
(超) 斩影流星拳	↓↙←↓↘→+A OR C
(超) 超裂破弹	↓↙←↙→+B OR D
(MAX) 超裂破弹	↓↙←↙→+BD 同时按
(隐) 斩影裂破	→↘↓↙←→↘↓↙←+AC 同时按

JOE

(投) 膝地狱	近敌时→+C
(投) LEG THROUGH	近敌时→+D
(特) LOW KICK	→+B
(特) SLIDING	↘+B
TIGER KIC	→↓↘+B OR D
HURRICANE UPPER	←↙↓↘→+A OR C
SLASH KICK	←↙↓↘→+B OR D
黄金之脚跟	↓↙←+B OR D
爆裂拳	连按A OR C
爆裂拳FINISH爆裂拳	↓↘→+A OR C
(超) SCREW UPPER	↓↘→↓↘→+A OR C
(超) 爆裂HURRICANE TIGER脚跟	↓↘→↘↓↙←+A OR C
(超) 黄金之TIGER KICK	↓↘→↗+B OR D
(MAX) SCREW UPPER	↓↘→↓↘→+AC 同时按
(隐) DOUBLE CYCLONE	←↙↓↘→←↙↓↘→+BD 同时按

RYO

（投）谷落	近敌时→+C
（投）巴投	近敌时→+D
（特）冰柱割	→+A
（特）上段受	→+B
（特）下段受	↘+B
虎煌拳	↓↘→+A OR C
虎咆	→↓↘+A OR C
飞燕疾风脚	→↘↓↙←+B OR D
暂烈拳	→←→+A OR C
猛虎雷神刹	↓↘→+B OR D
（超）霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A OR C
（超）龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A
（MAX）龙虎乱舞	近敌时↓↘→+C 后再按 A
（隐）天地霸煌拳	↓↘→↓↘→+AC 同时按



ROBERT

（投）龙跳脚	近敌时→+C
（投）首切投	近敌时→+D
（特）勾龙降脚蹴	→+A
（特）里拳	←+A
（特）龙翻蹴	→+B
（特）二段足刀蹴	↘+B
龙击拳	↓↘→+A OR C
飞燕龙神脚	空中↓↙←+B OR D
极限流连舞脚	近敌时←↙↓↘→+B OR D
龙牙	→↓↘+A OR C
幻影脚	→←→+B OR D
（超）霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A OR C
（超）龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A OR C
（超）背牙龙	↓↘→↓↘→+A OR C
（MAX）龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AC 同时按
（隐）真龙虎乱舞（暂称）	↓↘→↘↓↙←+BD 同时按





坂崎琢磨	
（投）大外刈	近敌时→+C
（投）一本背负	近敌时→+D
（特）瓦割	→+B
虎煌拳	↓↘→+A OR C
飞燕疾风脚	→↘↓↙←+B OR D
猛虎无赖岩	↓↙←+A OR C
霸王至高拳	→←↙↓↘→+A OR C
（超）龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A OR C
（超）真·鬼神击	近敌时↓↘→↓↘→+A OR C
（MAX）龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AC 同时按
（隐）超当身技（暂称）	↓↘→↓↘→+AC 同时按



金家潘	
（投）首极落	近敌时→+C
（投）杀脚投	近敌时→+D
（特）NERICHAGI	→+B
半月斩	↓↙←+B OR D
飞翔脚	空中↓↘→+B OR D
飞翔脚追加攻撃	飞翔脚中D
飞燕斩	↓蓄↑+B OR D
天升斩	强飞燕斩中↓+B OR D
霸气脚	↓↓+B OR D
三连击	↓↙←+A OR C（可连续输入3次）
（超）凤凰脚（空中可）	↓↙←↙→+B OR D
（超）凤凰飞天脚	↓↘→↓↘→+B OR D
（MAX）空中凤凰脚	空中↓↙←↙→+BD 同时按

陈国汉

招式	指令
（投）破颜击	近敌时→+C
（投）锁缔	近敌时→+D
（特）轹逃	→+B
铁球粉碎击	←蓄→+A OR C
铁球大回转	连按A OR C
大破坏投	近敌时→↘↓↙←→+A OR C
铁球太鼓打	←↙↓↘→+B OR D
霸气脚	↓↓+B OR D
（超）铁球大暴走	↓↘→↘↓↙←+A OR C
（超）铁球大压杀	↓↘→↓↘→+A OR C
（超）铁球大扑杀	↓↘→↓↘→+B OR D
（MAX）铁球大压杀	↓↘→↓↘→+AC 同时按
（隐）铁球大扑杀	↓↘→↓↘→+BD 同时按

菜宝奇

招式	指令
（投）骑膊马刺	近敌时→+C
（投）下血突	近敌时→+D
（特）通魔蹴	←OR→+B
龙卷疾风斩	↓蓄↑+A OR C
飞翔空裂斩	↓蓄↑+B OR D
旋风飞猿刺突	←蓄→+A OR C
飞翔脚	空中↓↘→+B OR D
悲猿忏	→↓↘+B OR D
回转飞猿斩	↓↙←+A OR C
奇袭飞猿突	回转飞猿斩中A OR C
（超）真!超绝龙卷真空斩	→↘↓↙←→↘↓↙←+A OR C
（超）凤凰脚	↓↘→↘↓↙←+B OR D
（MAX）凤凰脚	↓↘→↘↓↙←+BD 同时按
（隐）（名称不明）	空中→↘↓↙←→↘↓↙←+AC 同时



LEONA

（投）LEONA CRASH	近敌时→+C
（投）ORDED BUCKLAR	近敌时→+D
（投）HEIDERN INFERNO	空中近敌时↑以外+C OR D
（特）STRIKE ARCH	→OR←+B
（特）暴走（暂称）	↑↓↑↓↑↓↑↓+BD同时按
MOON SLASHER	↓蓄↑+A OR C
BALTIC LAUNCHER	←蓄→+A OR C
X CALIBUR 空中	↓↙←+A OR C
GROUND SABER	←蓄→+B OR D
GLIKING BUSTER	强GROUND SABER中→+D
EAR RING爆弹1	↓↙←+B OR D
EAR RING爆弹2：HEART ATTACK	←↓↙+B OR D
HEART ATTACK爆破	EAR RING爆弹2：HEART ATTACK中 ←↓↙+B OR D
（超）V SLASHER空中	↓↘→↘↓↙←+A OR C
（超）REBOLBE SPARK	↓↙←↙↓↘→+B OR D
（超）GRATEFUL DEAD	↓↘→↓↘→+A OR C
（MAX）V SLASHER空中	↓↘→↘↓↙←+AC同时按
（隐）REVOLVE SPARK（暴走状态）	↓↙←↙↓↘→+BD同时按

CLARK

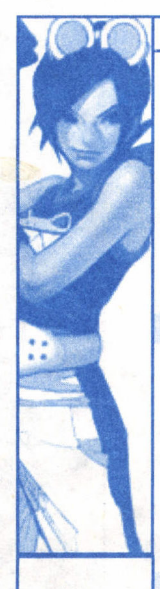
（投）GERMAN投	近敌时→+C
（投）FISHERMAN BUSTER	近敌时→+D
（投）DEATH LAKE DRIVE	空中近敌时↑以外+C OR D
（特）STOMPING	→+B
SHINING WIZARD	→↘↓↙←+A OR C
NAPALM STRETCH	→↓↘+A OR C
SUPER ARGENTINE BACK BREAKER	近敌时←↙↓↘→+B OR D
MOUNT TACKLE	←↙↓↘→+A OR C
CLARK LIFT	MOUNT TACKLE中↓↓+A
ROLLING CRADLER	MOUNT TACKLE中↓↓+B OR D
SLIVER LIFT（D·D·T）	MOUNT TACKLE中↓↓+C
FRANKENSTEINER	近敌时→↓↘+B OR D
FLASHING ELBOW	任何必杀技中↓↘→+A OR C
（超）RUNNING THREE	←↙↓↘→←↙↓↘→+B OR D
（超）ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+A OR C
（MAX）ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+AC同时按
（隐）RUNNING THREE	←↙↓↘→←↙↓↘→+BD同时按

RALF

招式	指令
（投）DYNAMITE HEAD BUTT	近敌时→+C
（投）NORTHERN LIGHT BOMB	近敌时→+D
GATLING ATTACK	←蓄→+A OR C
急降下爆弹 PUNCH（地上）	↓蓄↑+A OR C
急降下爆弹 PUNCH（空中）	空中↓↙←+A OR C
VULCAN PUNCH	连按 A OR C
SUPER ARGENTINE BACK BREAKER	近敌时←↙↓↘→+B OR D
RALF TACKLE	→↘↓↙←+D
RALF KICK	→↘↓↙←+B
GALACTICA PHANTOM	↓↘→↓↘→+A OR C
（超）BARIBARI VULCAN PUNCH	↓↘→↘↓↙←+A OR C
（超）骑马 VULCAN PUNCH	↓↙←↙↓↘→+B OR D
（MAX）BARIBARI VULCAN PUNCH	↓↘→↘↓↙←+AC 同时按
（隐）（名称不明）	↓↘→↓↘→+AC 同时按

不知火 舞

招式	指令
（投）不知火刚临	近敌时→+C
（投）风车崩	近敌时→+D
（投）梦樱	空中近敌时↑以外+C OR D
（特）黑燕之舞	→+B
（特）红鹤之舞	↘+B
（特）浮羽	空中↓+B
（特）山樱桃	空中↓+D
（特）大轮风车落	空中↓+A
龙炎舞	↓↙←+A OR C
小夜千鸟	↓↙←+B OR D
花蝶扇	↓↘→+A OR C
必杀忍蜂	←↙↓↘→+B OR D
飞翳之舞（三角跳版）	↓蓄↑+A OR C
浮羽	飞翳之舞的三角跳后↓+B OR D
山樱桃	飞翳之舞的三角跳后↓+A OR C
桃花鸟	飞翳之舞的三角跳后近敌时↓+D
飞翳之舞（空中版）	空中↓↙←+A OR C 飞翳之舞的三角跳后↓↙←+A OR C
（超）花岚	↓↘→↓↘→+A OR C
（超）超必杀忍峰	↓↙←↙↓↘→+B OR D
（超）凤凰之舞	↓↙←↓↙←+A OR C
（MAX）超必杀忍峰	↓↙←↙↓↘→+BD 同时按



MAYLEE

STANDARD 架式:	
(投) CROSS WING	近敌时→+C
(投) SWAN CYCLE	近敌时→+D
(特) 变身	ABC 同时按
LIGHTNING NEEDLE (1)	↓↘→+B OR D
SPINNING EDGE (2)(1) 后	B OR D
DINOSAUR`S FOOT PRINT (1) 或 (2) 中	↓+B OR D
SWORDFISH (1) 或 (2) 中	↘+B OR D
BLAZING INTERCEPP	→↘↓↙←+B OR D
(超) GOD`S TAIL TINKER BELL	↓↙←↓↙←+B OR D
HERO 架式:	
(特) 变身	ABC 同时按
(特) HERO受	→+A
(特) SLIDING	↘+B
FULL SWING CHOP	↓↘→+A OR C
MAY LEE CH-OP!	↓↙←+A OR C
MAY LEE KI-CK!	空中↓↘→+B OR D
MAY LEE BREAK	近敌时→↘↓↙←→+A OR C
(超) MAY LEE DYNAMIC	空中↓↘→↓↘→+A OR C
(MAX) MAY THE END	↓↘→↓↘→+AC 同时按

YUKI

(投) 鬼张手	近敌时→+C
(投) SILENT 投	近敌时→+D
(投) 燕落	空中近敌时↑以外+C OR D
(特) 燕翼	→+A
(特) 刺翼	↘+B
(特) 升翼	↘+D
虎煌拳	↓↘→+A OR C (储劲变成霸王翔吼拳)
雷煌拳	空中↓↘→+B OR D
百裂耳光	→↘↓↙←→+B OR D
空牙 (百合超 UPPER)	→↓↘+A OR C
里空牙 (DOUBLE 百合超 UPPER)	→↓↘+A OR C
碎破	↓↙←+A OR C
(超) 飞燕凤凰脚	↓↘→↘↓↙←+B OR D
(MAX) 灭鬼斩空牙	↓↘→↓↘→+BD 同时按
(隐) 飞燕凤凰脚	→←→↘↓↙←+BD 同时按

麻宫雅典娜

(投) BIT THROUGH	近敌时→+C
(投) PSYCHIC THROW	近敌时→+D
(投) PSYCHIC SHOOT	空中近敌时↑以外+C OR D
(特) 连环腿	→+B
(特) PHOENIX BOMB	空中↓+B OR D
PSYCHO BALL ATTACK	↓↙←+A OR C
PSYCHO SWORE (空中可)	→↓↘+A OR C
PHOENIX ARROW	空中↓↙←+B OR D
PAYCHO REFLECTOR	→↘↓↙←+B OR D
PSYCHO TELEPORT	↓↘→+B OR D
(超) SHINNING CRYSTAL BIT (空中可)	→↘↓↙←→↘↓↙←+A OR C
(超) CRYSTAL SHOOT (空中可)	SHINNING CRYSTAL BIT中↓↙←+A OR C
(超) PHOENIX FANG ARROW	空中↓↘→↓↘→+B OR D
(MAX) SHINNING CRYSTAL BIT	→↘↓↙←→↘↓↙←+AC同时按
(MAX) CRYSTAL SHOOT	SHINNING CRYSTAL BIT中↓↙←+A OR C
(MAX) PSYCHIC 9	→↘↓↙←→+AC同时按后 •A•B•C•A•B•C•D
(MAX) PSYCHIC 9 (FIRE SWORD)	PSYCHIC 9第9 HIT中→↘↓↙←+B OR D
(MAX) PSYCHIC 9 (PSYCHO SWORD)	PSYCHIC 9第9 HIT中→↓↘+A OR C
(MAX) PAYCHIC 9 (SAILOR)	PSYCHIC 9第9 HIT中↓↘→+A OR C

镇元斋

(投) 强饮酒	近敌时→+C
(投) 逆脚投	近敌时→+D
(特) 醉步瓢箪击	→+A
瓢箪击	↓↙←+A OR C
望月醉	↓↓+B OR D
龙蛇反蹦	望月醉中↑+B
鲤鱼反蹦	望月醉中↑+D
醉杯靠	←↓↙+A
喷炎口	醉杯靠后↓↘→+A OR C
柳磷蓬莱	醉杯靠后→↓↘+A OR C
回转空突拳	醉杯靠后←↙↓↘→+B OR D
轰炎招来·改	醉杯靠后→↓↘+B OR D
(超) 轰烂炎炮	↓↘→↓↘→+A OR C
(超) 轰炎招来	↓↘→↘↓↙←+A OR C
(MAX) 轰烂炎炮	↓↘→↓↘→+AC同时按
(隐) (名称不明)	↓↘→↓↘→+BD同时按

拳宗

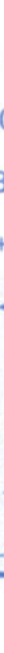
招式	指令
(投) 寸劲	近敌时→+C
(投) 巴投	近敌时→+D
(特) 虎扑手	→+A
(特) 后旋腿	→+B
超球弹	↓↙←+A OR C
龙连牙・地龙	←↙↓↘→+A
龙连牙・天龙	←↙↓↘→+C
龙爪击	空中↓↙←+A OR C
龙颚碎	←↓↙+B OR D
穿弓腿	↓↘→+B OR D
(超) 神龙凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←+B
(超) 神龙天舞脚	↓↘→↘↓↙←+D
(超) 尊敬的肉包	↓↙←↓↙←+A OR C
(MAX) 仙气发劲	近敌时↓↘→↓↘→+AC同时按
(隐) 激超球弹	↓↘→↓↘→+BD同时按



八神 庵



招式	指令
(投) 逆剥	近敌时→+C
(投) 逆逆剥	近敌时→+D
(特) 外式・梦弹	→+A・A
(特) 外式・轰斧阴 死神	→+B
(特) 外式・百合折	空中←+B
百式・鬼烧	→↓↘+A OR C
百八式・暗拂	↓↘→+A OR C
百弐拾七式・葵花	↓↙←A OR C（可连续输入3次）
弐百拾弐式・琴月阴	→↘↓↙←+B OR D
屑風	→↘↓↙←→+A OR C
(超) 禁千弐百拾壹式・八薙女	↓↘→↘↓↙←+A OR C
(超) 里叁百拾六式・豺华	八薙女中 ↓↘→↓↘→↓↘→↓↘→+AC同时按
(MAX) 禁千弐百拾壹式・八薙女	↓↘→↘↓↙←+AC同时按
(隐)（名称不明）	↓↙←↙↓↘→+AC同时按



Vice

（投）DEATH BLOW	近敌时→+C
（投）BACK RUSH	近敌时→+D
（特）MONSTER LOSITE	→+A
OUTRAGE	↙←+B OR D
RAVE FEST	空中↓↙←+B OR D
BLACK END	近敌时←↙↓↘→+A OR C
GORE FEST	近敌时→↘↓↙←→+A OR C
DE SIDE	←↙↓↘→+B OR D
MAYHEM	↓↙←+A OR C
MITHEN`S ROBE	BLACK END或MAYHEM中↓↘→+A OR C
（超）WITHERING SURFACE	↓↘→↓↘→+A OR C
（超）NAGATIVE GAIN	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+B OR D
（MAX）WITHERING SURFACE	↓↘→↓↘→+AC同时按
（MAX）NAGATIVE GAIN	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←BD同时按

Mature

（投）DEATH BLOW	近敌时→+C
（投）BACK RUSH	近敌时→+D
（特）CRIMATORY	→+B
DEATH CLAWS	↓↙←+A OR C（可连续输入3次）
METAL MASSACRE	↓↙←+B OR D
DESPAIR	↓↘→+A OR C
SACRILEGE	→↓↘+A OR C
ELBOW KNEE TEARS	↓↘→↘↓↙←+A OR C
DE SIDE	←↙↓↘→+B OR D
（超）HEAVEN`S GATE	↓↘→↘↓↙←+B OR D
（超）NOCTURNAL LIGHTS	↓↘→↓↘→+A OR C
（MAX）HEAVEN`S GATE	↓↘→↘↓↙←+BD同时按
（MAX）NOCTURNAL LIGHTS	↓↘→↓↘→+AC同时按



MARY

（投）VICTOR投	近敌时→+C
（投）HEAD THROW	近敌时→+D
（特）HAMMER ARCH	→OR←+A
（特）DOUBLE ROLLING	→OR←+B
SPIN FALL	↓↘→+A OR C
M.SPIDER	SPIN FALL中↓↘→+A OR C
VERTICAL ARROW	→↓↘+B OR D
M.SNATCHER	VERTICAL ARROW中→↓↘+B OR D
STRAIGHT SLICER	←蓄→+B OR D
CRAB CLETCH	STRAIGHT SLICER中↓↘→+B OR D
M.REVERSE FACE LOCK	↓↙←+B
M.HEAD BUSTER	↓↙←+D
REAL COUNTER	←↓↙+A OR C
BACK DROP REAL	REAL COUNTER中←↙↓↘→+A OR C
（超）M.SPLASH ROSE	↓↘→↘↓↙←+A OR C
（超）M.DYNAMITE SWING	A·A·→·B·C（顺序快速输入）
（MAX）M.DYNAMITE SWING	A·A·←·A·A（顺序快速输入）

Billy



（投）地域落	近敌时→+C
（投）一本垂钓投	近敌时→+D
（特）大回转蹴	→+A
（特）持杆跳蹴	→+B
三节棍中段打	←↙↓↘→+A OR C
火炎三节棍中段打	三节棍中段打中↓↘→+A OR C
旋风棍	连按A
集点连破棍	连按C
强袭飞翔棍	→↓↘+B OR D
火龙追击棍	↓↙←+B
水龙追击棍	↓↙←+D
雀落	↓↙←+A OR C
（超）火炎旋风棍	↓↘→↘↓↙←+A OR C
（超）大旋风	↓↘→↓↘→+A OR C
（MAX）大旋风	↓↘→↓↘→+AC同时按
（隐）（名称不明）	↓↙←↙↓↘→+BD同时按

龙二

（投）缔上	近敌时→+C
（投）乱投	近敌时→+D
（特）刺	→+A
蛇使上段	↓↙←+A
蛇使中段	↓↙←+B
蛇使下段	↓↙←+C
蛇骗	↓↙←+D
SADO-MASO	←↙↓↘→+B OR D
倍返	↓↘→+A OR C
制裁之匕首	→↓↘+A OR C
爆弹PACHIKI	→↘↓↙←→+A OR C
淬火	→↓↘+B
踢砂	→↓↘+D
（超）GUILLOTINE	↓↘→↓↘→+A OR C
（超）DRILL	→↘↓↙←→↘↓↙←+A OR C
（MAX）GUILLOTINE	↓↘→↓↘→AC同时按
（MAX）DRILL	→↘↓↙←→↘↓↙←AC同时按
（隐）（名称不明）	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+BD同时按



夏尔米

（投）SHERMIE FLASH ORIGINAL	近敌时→+C
（投）FRONT FLASH	近敌时→+D
（特）爆NEW SOUP REX	→+A
（特）SHERMIE STAND	→+B
（特）闪避	ABC同时按
SHERMIE SPIRAL	近敌时←↙↓↘→+A OR C
SHERMIE WHIP	↓↙←+A OR C
SHERMIE SHOT	←↙↓↘→+B OR D
AXEL SPIN KICK	↓↙←+B OR D
SHERMIE CLUTCH	→↓↘+B OR D
F CAPITUDE	→↘↓↙←→+A OR C
SHERMIE CUTE必杀技投	↓↘→+B OR D
（超）SHERMIE CANIVAL	近敌时←↙↓↘→←↙↓↘→+A OR C
（超）SHERMIE FLASH	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+A OR C
（MAX）SHERMIE CANIVAL	近敌时←↙↓↘→←↙↓↘→+AC同时按
（MAX）SHERMIE FLASH	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+AC同时按
（隐）（名称不明）	近敌时←↙↓↘→←↙↓↘→+BD同时按

七枷 社

招式	指令
（投）LIVER BLOW	近敌时→+C
（投）HATCHET THROW	近敌时→+D
（特）REGRET BASH	→+A
（特）STEP SIDE KICK	→+B
UPPER DUEL	→↓↘+A OR C
SLEDGE HAMMER	↓↙←+B OR D
JET COUNTER	←↙↓↘→+A OR C
JET COUNTER STEEL	JET COUNTER 中↓↘→+A OR C
MISSLE MIGHT BASH	→↘↓↙←+A OR C
（超）FINAL IMPACT	↓↘→↓↘→+A OR C
（MAX）FINAL IMPACT	↓↙←↙↓↘→+BD 同时按



克里斯

招式	指令
（投）STEP TURN	近敌时→+C
（投）AERIAL DROP	近敌时→+D
（特）SPINNING ARRAY	→+A
（特）REVERSE ANCHOP KICK	→+B
（特）CARRYOFF KICK	↘+B
SLIDING TOUCH	↓↘→+B OR D
SLIDING TOUCH FINISHER	SLIDING TOUCH 中 →↘↓↙←A OR B OR C OR D
HUNTING AIR	→↓↘+B OR D
SHOOTING DANCER THRUST	→↘↓↙←+A OR C
SHOOTING DANCER STEP	→↘↓↙←+B OR D
SCRAMBLE DASH	↓↘→+B OR D
GLIDER STAMP	空中↓↘→+B OR D
DIRECTION CHANGE	→↓↘+A OR C
（超）CHAIN SLIDE TOUCH	↓↘→↓↘→+A OR C
（超）TWISTER DRIVER	↓↙←↓↙←+B OR D
（MAX）CHAIN SLIDE TOUCH	↓↘→↓↘→AC 同时按
（MAX）TWISTER DRIVER	↓↙←↓↙←BD 同时按
（隐）变成命运之炎的 CHRIS（暂称）	→↘↓↙←→↘↓↙←+AC 同时按

K'

(投) SPOT PILE	近敌时→+C
(投) KNEE STRIKE	近敌时→+D
(特) ONE INC	→+A
(特) KNEE ASSAULT	→+B
IRON TRIGGER	↓↘→+A OR C
SECOND SHOT	IRON TRIGGER 中→+B
SECOND SHELL	IRON TRIGGER 中→+D
CROW BITE	→↓↘+A OR C(强 CROW BITE 中→+B OR D)
MINUTES SPIKE(空中可)	↓↙←+B OR D
NARROW SPIKE	MINUTES SPIKE ↓↙←+B OR D
BLACK OUT	↓↘→+B OR D / EIN TIGGER 中←+B OR D
(超) CHAIN DRIVE	↓↘→↘↓↙←+A OR C
(超) HEAT DRIVE	↓↘→↓↘→+A OR C
(MAX) CHAIN DRIVE	↓↘→↘↓↙←+AC 同时按
(隐)(名称不明)	←↙↓↘→←↙↓↘→+BD 同时按



MAXIMA

(投) DYNAMITE DROP	近敌时→+C
(投) CHOCKING VICE	近敌时→+D
(特) MON GOLIAN	→+A
(特) M9 型 MAXIMA MISSLE(试作)	↘C
M4 型 VAPOUR CANNON	↓↙←+A OR C
SYSTEM 1.2:MAXIMA SCRAMBLE	↓↘→+A OR C
DOUBLE BOMBER	MAXIMA SCRAMBLE 中↓↘→+A OR C
BULL DOG PRESS	DOUBLE BOMBER 中↓↘→+A OR C
SYSTEM 3:MAXIMA LIFT	→↘↓↙←+B OR D
CENTON PRESS	MAXIMA LIFT 中→+B OR D
M11 型 DANGEROUS ARCH	近敌时←↙↓↘→+B OR D
M19 型 BRIDGE CANNON	→↓↘+B OR D
(超) BUNKER BUSTER	↓↘→↘↓↙←+A OR C
(超) MAXIMA REVENGER	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+B OR D
(超) MAXIMA CANNON(暂称)	↓↘→↓↘→+A OR C
(MAX) MAXIMA REVENGER	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+BD 同时按



威璞

（投）ALPHA	近敌时→+C
（投）ZEIN	近敌时→+D
（特）WHIP SHOT	→+A（可连续输入5次）
BOOMERANG SHOT“CODE：SC”	←↙↓↘→+A OR C
ASSASSIN STRIKE“CODE：BB”	→↓↘+A OR B OR C OR D
HOOK SHOT“CODE：风”	空中↓↙←+A OR C
STRENGTH SHOT TYPE A“CODE：优越”	→↘↓↙←+A
STRENGTH SHOT TYPE B“CODE：力”	→↘↓↙←+B
STRENGTH SHOT TYPE C“CODE：胜利”	→↘↓↙←+C
STRENGTH SHOT TYPE D“CODE：雨”	STRENGTH SHOT中按D（取消动作）
DESERT EAGLE	←↓↙+A OR C连按
（超）SONIC SLAUGHTER“CODE：KW”	↓↙←↙↓↘→+A OR C
（MAX）SONIC SLAUGHTER“CODE：KW”	↓↙←↙↓↘→+AC同时按

VANESSA



（投）DYNAMITE PUNCHER	近敌时→+C
（投）CLINCH PUNCHER	近敌时→+D
（特）ONE TWO PUNCHER	→+A
（特）SLIDING PUNCHER	↘+B
DASH PUNCHER	←蓄→+A OR C
MACHINE GUN PUNCHER	←↙↓↘→+A OR C连按
FORBIDDEN EAGLE	→↓↘+A
PUNCHER VISION（前方）	↓↘→+B OR D
PUNCHER VISION（后方）	↓↙←+B OR D
PUNCHER UPPER	PUNCHER VISION中→+A
PUNCHER STRIGHT	PUNCHER VISION中→+C
PUNCHER WEAVING	PUNCHER VISION中→+A OR C
PUNCHER WEAVING	↓↙←+A OR C
DASH PUNCHER	PUNCHER WEAVING中→+A OR C
PARRYING PUNCHER	PUNCHER WEAVING中←+A OR C
PUNCHER VISION（前方）	PUNCHER WEAVING中→+B OR D
PUNCHER VISION（后方）	PUNCHER WEAVING中←+B OR D
PARRYING PUNCHER	→↓↘+A OR C
（超）CHAMPION PUNCHER	近敌时↓↘→↓↘→+A OR C
（超）CRAZY PUNCHER	↓↙←↙↓↘→+A OR C
（MAX）CRAZY PUNCHER	↓↙←↙↓↘→+AC同时按
（隐）（名称不明）	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+BD同时按

RAMON

(投) ARM WHIP	近敌时→+C
(投) FLYING MAYOR	近敌时→+D
(特) 低空 DROP KICK	↘+B
(特) 三角飞	空中贴近墙壁时↗
TIGERNECK CHANCERY	近敌时←↙↓↘→+A OR C
ROOLING SOBAT	→↓↘+B OR D
FLYING BODY ATTACK	ROOLING SOBAT 中→↓↘+B OR D
引起	ROOLING SOBAT 中↓↓+A OR C
FEINT STEP	↓↙←+A OR C
SOMERSAULT	←↙↓↘→+B OR D (ABC 同时按可即时停止)
TIGER ROAD	←↓↙+B OR D (ABC 同时按可即时停止)
CROSS CHOP TIGER ROAD	走近版边时按 D
FORCE OF WILL	↓↙←+B OR D 贴近墙边时↓↘→+A OR C
(超) TIGER SPIN	→↘↓↙←→↘↓↙←+A OR C
(超) EL DIABLO AMARILLO RAMON	↓↙←←↙↓↘→+B OR D
(超) SAVAGE FIRE CAT	↓↘→↘↓↙←+B OR D
(MAX) TIGER SPIN	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+AC 同时按
(隐) (名称不明)	↓↙←←↙↓↘→+BD 同时按



SETH

(投) 肘当乱拳波动打	近敌时→+C
(投) 巴投	近敌时→+D
(特) 前扬蹴	→+B
(特) TACKLE	→+A
(特) BACK BLOW	←+A
(特) SOBAT	←+B
(特) SLIDING KICK	↘+B
落月	空中↓↘→+B
暗月	空中↓↘→+D
升阳	↓↘→+A OR C
胴崩	←↙↓↘→+B OR D
弓月	↘↓↙←+B OR D
矢月	弓月中→+B OR D
弦月	弓月中↓+B OR D
(超) 双掌升阳	↓↘→↓↘→+A OR C
(超) 入身滩月	↓↘→↘↓↙←+B OR D
(MAX) 胴取七闷杀	↓↘→↘↓↙←+AC 同时按
(隐) (名称不明)	↓↘→↘↓↙←+BD 同时按





K9999

（投）消失吧！	近敌时→+C
（投）要玩到几时！	近敌时→+D
（特）真啰唆！	→+A
滚开吧！	↓↘→+A OR C
割开吧！	→↓↘+A OR C
碎开吧！	↓↙←+B OR D
（超）月…	↙→↘↓↙←↘+A OR C
（超）你也去死吧！	↙→↘↓↙←↘+B OR D
（MAX）力量…不受控制…哇呀呀！	↓→↘+ABCD 同时按

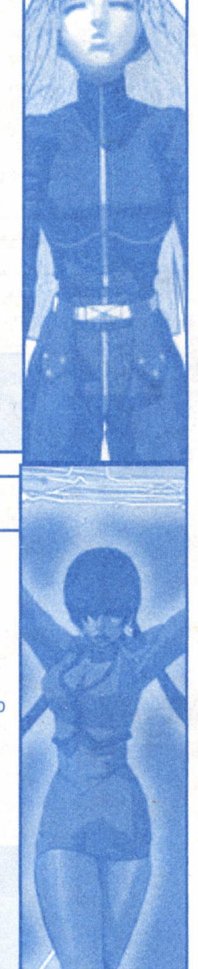
ANGLE

（投）GO GO HOOTEN GIRL	近敌时→+C
（投）STARLET FIELD	近敌时→+D
（特）SENSELESS CHATTER	→+B
（特）AT THE WASTE LAND	中↓+D
RED SKY OF JAPONASIA	→↘↓↙←+B OR D
MAD MURDER ROULETTE	←↓↙+B OR D
（UC 始动）FORMALISTS BLUE	↘+B
（UC 始动）CITIZEN OF THE WORLD	↘+D
（UC 始动）SENSELESS FIST	←→+B OR D
（UC 始动）REPUN KAMUY	↓↙←+A OR C
（UC 始动）BEYOND THE FLAMES	←↙↓↘→+B OR D
（UC CIRCLE）BYEBYE RYUGU	↑+A OR C
（UC CIRCLE）SHELTER FROM THE STORM	↑+B OR D
（UC CIRCLE）BUGGY AND COFFIN	→+A OR C
（UC CIRCLE）WITH ALAMP FOR THE PASSWAY	→+B OR D
（UC CIRCLE）A TRAIN TO SEE CHERRY BLOSSOM	↓+A OR C
（UC CIRCLE）INPORTANT SYMPTOM	↓+B OR D
（UC FINISH）CLOWN UNDER THE SKY	→→+A OR C
（UC FINISH）STATE OF HEATHAZE	→→+B OR D
（UC FINISH）A FULL MOON EVENING	→→+C
（超）LOYALTY TEST FOR THE REBELIST	UC FINISH 中 ←→↓↘+A OR C
（MAX）THE UNIDENTIFED VICTIM CONSCIOUSNESS	←→↓↘+BD 同时按
（MAX）LOYALTY TEST FOR THE REBELIST	UC FINISH 中 ←→↓↘+AC 同时按

UC 技的基本流程：始动技→CIRCLE 技→FINISH 技

KULA

（投）ICE COFFIN	近敌时→+C
（投）BEHIND SLASH	近敌时→+D
（特）ONE INCH	→+A
（特）CRITICAL ICE	↘+C
（特）SLIDER SHOOT	↘+B
DIAMOND BREATH	↓↘→+A OR C
CROW BITE	→↓↘+A OR C
COUNTER SHELL	↓↙←+A OR C
LAY SPIN	↓↙←+B OR D
追加攻击（STAND）	LAY SPIN中+B
追加攻击（SIT）	LAY SPIN中+D
（超）DIAMOND EDGE	↓↘→↓↘→+A OR C
（MAX）FREEZE EXECUTION	→↘↓↙←→↘↓↙←AC同时按
（隐）（名称不明）	空中↓↘→↓↘→+BD同时按



荒狂稻光之夏尔米

（投）爆雷	近敌时→+C
（投）影雷	近敌时→+D
（特）钩雷	→+B
（特）雷	ABC同时按
无月之雷云	←↙↓↘→+A OR B OR C OR D
八咫薙之鞭	↓↙←+A OR C
斜日之舞	↓↙←+B OR D
雷神之杖	空中↓↙←+B OR D
（超）宿命·幻影·振死	↓↘→↓↘→+B OR D
（超）暗黑雷光拳	↓↘→↓↘→+A OR C
（MAX）宿命·幻影·振死	↓↘→↓↘→+BD同时按
（MAX）暗黑雷光拳	↓↘→↓↘→+AC同时按

炎之克里斯

招式	指令
（投）血之罚	近敌时→+C
（投）天之罪	近敌时→+D
（特）无用之斧	→+A
（特）受刑之鬼	→+B
（特）截断之琴	↘+B
射阳之炎	↓↘→+A OR C
屠镜之炎	↓↙←+A OR C
摘月之炎	→↓↘+A OR C
咬肢之炎	←↙↓↘→+B OR D
（超）暗黑大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+A OR C
（MAX）暗黑大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AC 同时按



干枯大地之七枷 社

招式	指令
（投）绑	近敌时→+C
（投）幕	近敌时→+D
（特）朔	→+A
（特）武	→+B
哽大地	近敌→↘↓↙←→+A OR C
淬大地	近敌←↙↓↘→+A OR C
跃大地	←↙↓↘→+B OR D
挫大地	↓↙←+A OR C
（超）暗黑地狱极乐落	近敌→↘↓↙←→↘↓↙←+A OR C
（超）荒大地	↓↘→↓↘→+B OR D
（MAX）暗黑地狱极乐落	近敌→↘↓↙←→↘↓↙←+AC 同时按
（MAX）荒大地	↓↘→↓↘→+BD 同时按
（隐）吼大地	↓↘→↓↘→+AD 同时按

草薙京95版

（投）釖铁	近敌时→+C
（投）一刹背负投	近敌时→+D
（特）外式·轰斧 阳	→+B
（特）外式·奈落落	空中↓+C
（特）八拾八式	↘+D
百式·鬼烧	→↓↘+A OR C
百八式·暗拂	↓↘→+A OR C
百壹式·胧车	←↓↙+B OR D
七拾五式·改	↓↘→+B OR D·B OR D
弍百拾弍式·琴月 阳	→↘↓↙←+B OR D
九百拾式 夜鸟摘	↓↙←+A OR C
（超）里百八式·大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+A OR C
（MAX）里百八式·大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AC同时按
（隐）最终决战奥义“无式”（三神技之一）	↓↘→↓↘→+AC同时按



卢卡尔

DOUVLE TOMOHAWK	→+B
烈风拳	↓↘→+A OR C
KAISER WAVE	→←↙↓↘→+A OR C
GENOCIDE CUTTER	→↓↘+B OR D
GOD PRESS	→↘↓↙←+A OR C
DARK BARRLER	↓↘→+B OR D
（名称不明）	→↘↓↙←+B OR D
（超）GIGANTIC PRESSER	↓↘→↘↓↙←AC同时按
（超）DEAD END SCERAMER	↓↘→↓↘→BD同时按
（MAX）GIGANTIC PRESSER	↓↘→↘↓↙←AC同时按
（MAX）DEAD END SCERAMER	↓↘→↓↘→BD同时按
（隐）（名称不明）	←↙↓↘→←↙↓↘→+AC同时按



11月22号，应Wario的“邀请”（17"显示器的份量可不少，可怜我这个御用苦力……），来到了全国首届软博会的现场。因为23号才是正式开展的日子，所以那天除布置会场外就没其它事情了。百无聊赖之际，我从展台上拿起了第三期的ET（游乐园第一次和大家见面的那期），然后是第四期、第五期……

看着MG慢慢地成长，但莫名地有一种失落的感觉。因为慢慢的，“游乐园”给大家“游乐”的空间好象越来越小了。音乐是一种艺术，而艺术又是一样很主观的东西。因为每个人都有自己的“属性”，所以对同一段乐曲会有着不同的理解，而笔者若用太多笔墨去“分享”自己对这些音乐的理解，那便显得有些喧宾夺主了。所以从这期开始，笔者对这些音乐的介绍会着重于“硬件”部分，让读者清楚了解这些音乐具体资料。使读者真正能在乐海畅游！

为纪念ET一周岁，这期MG将赠送3张OST！但这绝无“充数”之意，这两张大碟和一张单碟都是从《模拟通》时代就开始一直支持着我们的“背景音乐”。

“SD不仅仅是让人消遣，而是影响了一代热血青年，让他们第一次从漫画中得到了力量、找到了梦想、还有洒下了热泪！”——截选自洋二《飘摇的时代》

没错，第一张OST是Wario很喜欢的《篮球飞人OST》，演出歌手有BAAD、大黑摩季、ZYYG、WANDS、MANISH、ZARD，其中大黑摩季和ZARD都是笔者很欣赏的实力派喔。

推荐歌曲：

“想大声说我喜欢你”（君が好きだと叫びたい）：这是一首写给樱木花道的歌曲，也是大家最熟悉的一首了。曲中的那个“你”就是指晴子了。这是一首“激励度”爆满的歌曲，从中学时代已经陪伴并鼓励着笔者。“直到世界的尽头”（世界が終るまでは）：这首歌是写给三井寿的，也是全张OST中唯一的悲情歌



曲，是动画的中段（县预选赛阶段）的结尾曲，而在动画中也多次出现，记忆最深刻的就是三井对安西说“我想再打篮球”的那一幕。“只凝视着你”（あなただけ见つめてる）：一首为晴子而作的歌曲，除了主题曲外，这就是出现的最多的歌曲了。而能够被晴子凝视的人，除了那只狐狸，还能有谁呢？（樱木你别过来啊，不要打脸！！！）“My Friend”：感觉这首歌是写给樱木和晴子或宫城和彩子的，“独处时寂寞难当， 面对面的孤独却更让我绝望”让人多少有些失落的感觉……希望天下有情人终成眷属！



第二张大碟是纪念《超时空要塞》20 周年所发行的专辑，演出歌手有饭岛真理、福山芳树、钢铁兄弟(KAGEYAMA HIRONOBU&ENDOH MASAAKI)、樱井智、笠原弘子、上野洋子、ALI PROJECT、MIQ 。里面收录了从一代到现在最新一辑中的经典歌曲。每首歌曲都非常有代表性，是每个MACROSS FANS的必收之物。

而单碟方面是来自Xenosaga的“Kokoro”，光田康典作曲，Joanne Hogg 演唱。这也是笔者PS时代的代表曲之一哦。

这期的手机铃声是《心跳回忆》主题曲。

一周年啦，不知大家对ET有否“心跳”的“回忆”呢？

Ericsson

ggGpg+c+fp+f+EffFpg+c+fp+f+E+D+E

+f+G+G+f+Ep+Dpp+cB+Dpp+Cppp

Nokia

5 8 8 0 5 0 5 9 9 0 8 5 8 1 * 4 0 4 3 3 2(3)
94**88040490951*4948332334595483O(2)
90187**02*999(1)

Motorola

G2 G2 G4 R2 G2 C+2 F+2 R2 F+2 E+4 D+4 E+4
F2 F2 F4 R2 G2 C+2 F+2 R2 F+2 E+4 D+4 E+4
F+2 G+4 G+4 F+2 E+4 R2 D+4 R2 R2 C+2 B4
D+4 R2 C+4 R2 R2 R2

Panasonic

5(3)**0**5(3)**0**3(3)0*5(3)*1*4*0*4*3*>
3*2*30*4(3)**0**4(3)**0**4(3)*05(3)*1*4>4*3*>
3*2*3*>3*4*5>54*3*0*20*>01*7(2)
*02###1###0#

Sony

5****000005****000005*05*****11*****44*****
0 44***** 33***** 33***** 22***** 33* 0 4****
00000 4**** 00000 4***** 00 5***** 11***** 44*
44***** 33***** 3***** 22***** 33***** 33*****
44***** 55* 5* 44***** 33***** 0 22*0 00 11*****
7***** 0 22*** 11*** 000

Philis

1(v6),0,1(v6),0,4(v6),9,2(v6),2('3),2('2)#,9,2(v1)#,2,
2,2(v1),4('1),9,1(v8)#,0,1(v8)#,0,2(v8)#,0,2(v6),2
('3),4('2)#,2#,2,2,2(v1),2('1),2,2#,4('2),4,2(v2)#,2,
9,4(v4),9,0,2(v3),2(v1),9,8(v2),8(v1),0,0



谈起PC上的音乐游戏，相信没人会对VOS这个名字感到陌生，甚至有人说，没玩过VOS，就不算真正玩过PC上的音乐游戏。为什么VOS那么受欢迎呢？其中一个很重要的原因就是它的易用性和开放性。它允许我们轻松地加入或更换游戏中的曲子，而这些曲子也能够很容易地在一些相关网站上找到。但话虽如此，自己喜欢的曲目并非全都能在网络上找到的，而且拿下来的现成文件是别人编辑过的了，可能并不适合自己弹奏（因为弹奏难度的编排是很个人的东西）。

自己动手，编歌无忧！

要找到自己想要的东西，最好的方法就还是自己动手！现在就开始让笔者手把手教大家如何用最简单的方法制作一个属于自己的VOS文件吧！

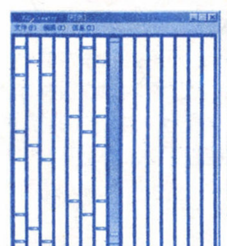
首页你要准备两件必要的东西，一个是你要编辑的音乐的MIDI，二是编辑用的工具，在这为大家推荐VosCreator这个工具。

运行VosCreator.exe，选择“文件”中的“打开MIDI文件”，选择要转换为VOS的MIDI文件。在显示转换MIDI窗口时按“确定”键，这是MIDI就会转变成最原始的VOS格式了，但这只是编辑过程的开始。

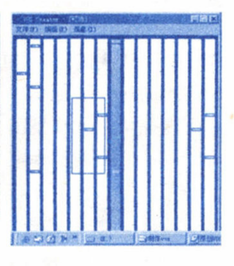




左边一栏为未经编辑的音符，这是你就可以用鼠标把要弹奏的音符框到右栏上，在“播放经选择的音轨”上打钩（或按F5），再点选“播放”按钮就可以听到编辑后的效果了，这是你可以随意调动音符弹奏的位置，增减音符直到自己满意为止。







编辑完了别忘了保存，这样一个属于自己的vos文件就出生了，你还可以up上网上和其他爱好者交流，比比大家的完成度，如果能制作一只超高难度，而自己又可以达到90%以上完成度的VOS，是一件很有满足感的事情哦。

本期的自制VOS就到此结束，大家有什么意见和好的建议可以上我们的网站www.emutime.com上提哦，下期见！

补充：VosCreator除了可以将MIDI编辑成vos文件外，还可以将以存在的VOS文件进行编辑，方法和编辑MIDI基本相同，就是第一步不是选择“打开MIDI文件”，而是“打开VOS”。

本月原创游戏推介

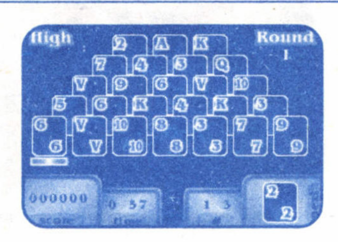


GBA篇

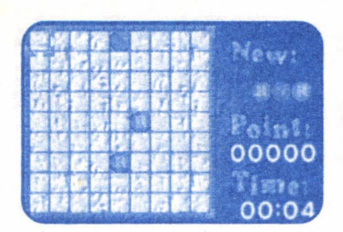
最近的游戏编程者们都好像改变了游戏设计的方向，从“尽量榨干GBA的硬件机能”转到了设计一些真正好玩游戏的大路上，所以

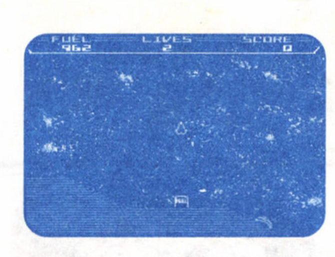
这期的原创游戏可玩性比之前的强了不少，游戏多是PUZ，因为这个游戏类型很适合掌上游戏机。经过一轮的“机能开发”，现在原创游戏在画面上已经可与大公司的游戏媲美了。

1. 首先介绍的就是一只画面效果很好的纸牌类游戏。游戏名字叫 TriPlay，游戏玩法可以说是“四川省”＋“接龙”。游戏目的是把牌全部消掉，而消掉牌的方法有两个，一个是着相同的牌，一个是大小相邻的牌（K 可以和 Q 和 A 对消）。当没牌可消的时候可以动用后备牌，后备牌在屏幕右下角，这里要注意的是，后备牌只能不断往下选，是不能回选的，所以一旦错过就不可以回头了（下键为浏览，上键为选定）。当后备牌也用光还不能清屏的时候，游戏会自动结束。是一个耐玩性很高的游戏，非常适合打发时间用。目前游戏的声音制作还没完成，所以这个游戏是没有声音和音效的。

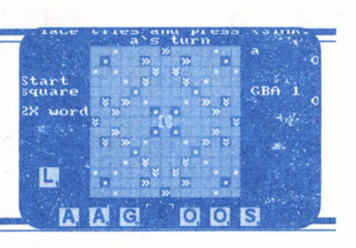


2. NineToNine，一个玩法非常简单的棋类游戏。游戏目的是将棋盘上的棋子全部消掉，方法是将 4 个（或以上）相同的棋子连成一线（横竖斜都可以）。如果你走的那步棋没消掉棋子的话，电脑就会随机增加 3 颗棋，而增加棋的种类会在屏幕右上方显示。棋盘上面的棋子不是可以随意移动的，不需要有一条“路”给它通过才行，也就是说被堵住的棋子是无法移动的。但要清屏可不是一件容易的事，要有耗尽电池的准备。因为要同时消清 3 种颜色棋子很难的。游戏不但系统完善，而且还有背景音乐和音效，可以用 L 键来设置。

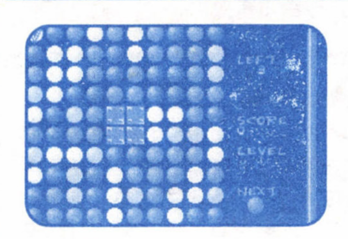




3.第三个是一个飞行射击游戏，名字叫Thrust，游戏目的是把所有炮台毁灭。游戏中你所驾驶的飞行器是会消耗燃料的，当燃料耗尽时飞行就会往下坠，所以一定要“速战速决”。大家会否觉得游戏无论是画面或音效都有着很浓80年代街机游戏的味道呢？没错，Thrust的原版是一只1986年的街机游戏。这可能也是GBA原创游戏的新方向吧，编程人员都将自己儿时常玩的游戏“移植”到GBA了。



4．第四个游戏的名字叫crosswise，是一个英文填字游戏，强烈建议要考四、六级的朋友玩一玩。



5.PTC_v1，同样是一个PUZ，游戏目的是要在限定时间内把一定数量的棋子消去。而右边屏幕会给出你要消掉的棋子的颜色，你必须按着它的要求来消棋，而光标的移动也是有限制的，所以在消棋子的同时，记得留一条“后路”给自己哦。

6.Fill It Up是一个用来“Show Show”的游戏，主要是展示GBA的放缩和回转机能。游戏目的很简单，就是把游戏中空

白的方格都走遍，走过的方格会变成红色，而你是不能往回走的。A、B 为放缩键，L、R 为回转按键。



7.最后送上完美版的GBA版“吃豆？”，大家又可尽情怀旧一番了！

PC篇

这期的ＰＣ原创为大家带来一个同人游戏，游戏名称是《Shooting Heart》，玩家将操作《To Heart》中人气最高的三位角色：神岸あかり、マルチ(HMX-Type12)、来栖川芹香进行战斗，而每个人都有着自己的特殊能力，T.H 和射击游戏的Fans 可千万不要错过哦！



操作说明：

游戏支持摇杆和键盘

摇杆：

A 键：射击

B 键：蓄力攻击（蓄力是自动的）

十字键：移动

键盘：

Z 键：射击

X 键：蓄力攻击（蓄力是自动的）

方向键：移动

其他操作

Esc：暂停

Alt + F4：结束游戏。

精心Site选 三

神话的延续——《北欧女神》专题站（http://www.valkyrieprofile.net）▷▷▷

无论是TV GAME玩家，还是模拟器爱好者，一定不会对“北欧女神”这个名字感到陌生。即便已是4年前的游戏，但现在VP的Fans还是很多的。现在我就为大家介绍一个非官方的VP专题站，各位团友Let'sgo!



景点一：详尽的游戏资料介绍

作为专题网站的“硬件”，详尽清晰的资料是必不可少的。而此站的VP资料比ENIX自己的网站还要全！里面具体分为“魔法技能、特殊技能、人物装备、道具使用、原子配列、神界传送、道具生成、人物状态”等栏目。



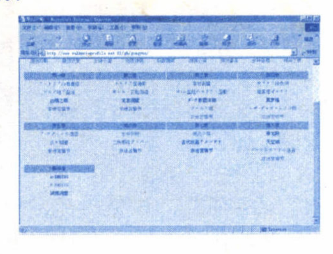
而且都经过悉心整理，查找起来非常容易。

景点二：图文并茂原创攻略

大家可能已经把VP打通多次了，但有否试过“完美”通关呢，有了这里的图文版详细功略，完

美通关已不是难事。

景点三：多姿多彩的游戏世界



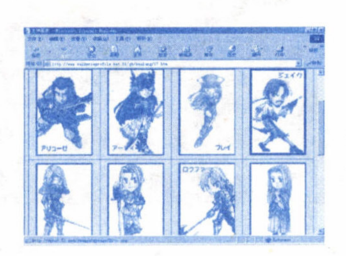
在“女神小说、北欧神话”两个栏目中，我们可以得到很多北欧神话的知识，让我们重新认识一次VP。特别是“北欧神话”栏目，绝对是“奇幻”迷的必到之处。



景点四：游戏外的精彩

VP的精彩有岂止游戏那么简单呢，在“游戏音乐”和“女神画廊　”栏目里，我们可以下载到VP里优美动人的音乐和不同风格的人物画像（笔者强烈推荐VP人物的Q版画像，可爱极了）。

景点五：模拟教学和相关下载



这个不用笔者多说了，身为“老鸟”的你大可不必进来，但对刚接触模拟器的新手来说，这可是一个好地方哦。

SNK迷的天堂——NeoRageX中文网 (http://www.neoragexcn.com) ▷▷▷

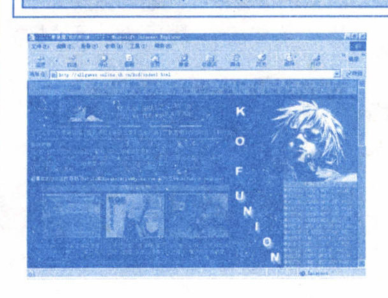
有玩模拟器的人，就肯定有玩NeoGeo上的游戏，有玩NeoGeo





的人就肯定用过NeoRageX模拟器。现在我们介绍的就是以NeoRageX为主题的中文模拟器网站——NeoRageX中文网。网站最大特色是将NeoGeo上的经典游戏系列做了详细的整理。其中"KOF"、"侍魂"和"饿狼"系列还设立了专区。而在新闻区中，我们可以得到SNK（哦，现在应该叫Playmore才对……）的最新消息。有空的话，还可以到论坛和同好"纸上谈兵"一番呢。

拳皇们的家——拳皇盟 (http://allgames.online.sh.cn/kof/index1.html) ▷▷▷



KOF2002在一片嘈杂的声音中出来了。什么，你还没找到02的出招？没摸透新系统的特性？OK，那现在介绍给你的网站就能帮你大忙了。顾名思义，这是一个KOF的专题站，里面几乎包含了KOF的一切。从最新的文字新闻，到实用的实战文章；从新作的宣传CM，到超炫的连招演示；当然少不了各代作品的声优录音和游戏原声大碟了。如果你的手脚还算麻利，头脑还算灵活，而又将这个网站上的内容都消化一次，那你就能从一只"菜鸟"立刻进化成"高手"了(至少对付COM是绰绰有余了)。当然，要超进化成"达人"，那还得许多实战的经验。什么，找不到对手和你挑机？那还不赶快进论坛约定高手切磋一番，不用我教了吧？



漫步经典 荒野大镖客

序

一个牛仔的生活，一个赏金猎人的冒险，左轮枪，卷边帽，骏马，沙地，只能前进，不能后退。 —— 绯村渚

关于它

荒野大镖客
gunsmoke
capcom
1988

当年fc机上的经典game之一，故事情节主要是一位西部的赏金猎人，在荒野及村镇中寻找被通缉的盗匪并将其击毙，途中可向村人购买各种宝物以增强实力。基本武器是双枪，另有散弹、激光和机关枪三种特殊武器，还可以买到保护和坐骑。

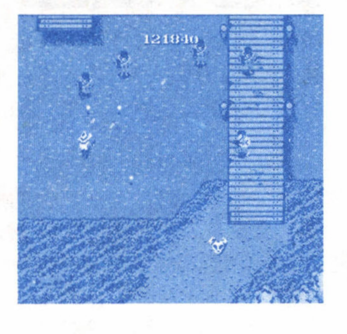
游戏的关键是找到每关隐藏的通缉令一张，这样才能见到boss。大家还记得在哪里吗？通缉令还可以买，但太奢侈了。^_^

capcom早期便显示出了深厚的制作功力，该游戏玩时让人紧张得喘不过气来，真是不能有一点松懈和分神。最令我心有余悸的就是第四关（忍者那关）从屏幕下面出来的敌人，呵呵，用默认的武器实在难以对付。

另外，游戏中有一样东西是不能吃的，大家想起来了吗？

—— ken

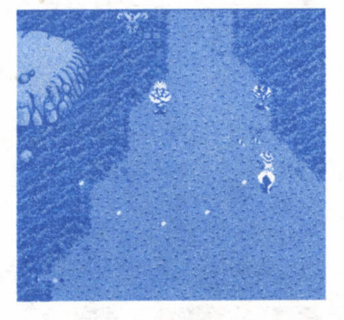
不能吃的是一个牛头骷髅，吃的后果不是死，而是枪和靴子都会减少。枪数是决定子弹打得远近和速度的，靴子是决定自身移动速度的。另外还有宝物是



两种颜色的，像风车一样的东西，蓝色的是无敌，红色的加命 。

—— 近滕诚

前几天我和同学一起重玩的时候，每过一关，我们就提前把下一关的音乐哼出来，看谁以前玩得熟。自己都没想到，时隔十几年，居然还记得一丝不差。其音乐实力，事实说明一切。（我最喜欢的是第



三关的印第安人的音乐，因此我第三关比其他关多打了N倍）

—— 不完全秀逗

音乐感觉很好，听着感觉很舒服，和每关的背景搭配的很好。我最喜欢的还是可以买东西，这样就可以在比较简单的前面几关先不拿通缉令，循环打买齐所有的枪，其中第2把（就



是那把射速很快的）是我最爱用的，打起BOSS顺手得不得了，尤其是第4关的那个扔炸弹的BOSS在30秒内毙了他。

—— 汪财

想起西部

我记得有一次花了很多铁买了张通缉令，可还是见不到BOSS只能循环打，所以再玩时还是老老实实地找通缉令去了。在我们这里，把这个游戏叫做《西部牛仔》，这个游戏难度还不算太难，但敌人经常会从后面包抄很烦人。每关的BOSS都很有性格，有地痞恶霸、强盗、印第安人，还有忍者。而且在这个游戏里，主角不仅可以买武器装备（除普通枪外其他的武器都是有子弹数限制的）还可以买马骑啊，马还可以替



主角挡很多发子弹呢（可怜的马成防弹衣了）主角的攻击方式也有3种，可以朝左中右3方向双枪连续射击，游戏的背景也很西部。嗯，当时玩的时候是有些美国西部的感觉呢！：）

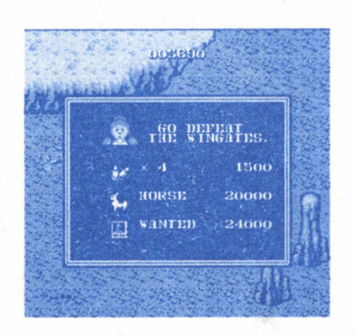
—— langrisser

似乎应该是第一个反映美国西部牛仔生活的游戏吧，音乐和操纵手感都很不错。还记得当时在我不小心被KO以后，我就抄起两个手柄，对着电视里的BOSS，大喊两声“砰、砰”，吹口气，然后就顺势把手柄插到了裤兜里……汗，玩得太投入了！

—— banazhu

想起枪

印象中是我在FC上玩的唯一一部可以买东西，武器威力和速度能升级的动作游戏。第一次玩这个游戏时还处于《魂斗罗》的激情中，那时玩什么游戏都以为和《魂斗罗》一样，结果我还奇怪为什么《荒野大镖客》的主角不会跳？而最兴奋的就是能骑马，《魂斗罗》里可没马呀！上高中后与一些同学聊游戏，一个同学说他玩这个游戏感觉极难。我问他用什么枪，他竟然还不知道



可以买枪，汗……他说这游戏已经玩了6 年，竟然不会买枪……

—— 天魁星圣火

汗……原来可以买枪？？！！…… -_-!

—— 步行虫



FC时期最喜欢的GAME之一。最喜欢在BOSS照片上画弹孔的感觉。虽然至今仍未通关……（没有秘籍，当时10岁左右……）当时水平在周围认识的范围内第一，主要是因为除了我其它人都不知道里面能换武器，夸张的是竟然有人不知道中向的枪是怎么发出来的……

—— 神马丸◎翼

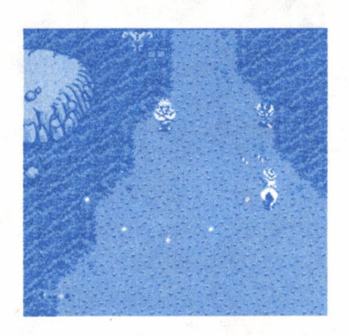


骑着奶牛的牛仔："左开枪，右开枪，两键齐用，往前开枪，从小开始我们就做镖客……"

—— 西布克

谈难度

童年时最喜欢的游戏！游戏的紧张程度令我翻版时能强烈感觉到自己的心跳而且后怕，现在回忆起来仍形同身受——怀念啊！翻版画面的最后一张图片（好像就两张啊）记得是该牛仔骑在立起的马上，看他那帅样自己也很有成就感呢！！最后一关（要打两遍BOSS）的通缉令在



一个类似水池的中间，害我打了好几个循环(N周目?)感觉最后一段没有第四段难，第五段Boss也相当弱呀`。

—— lhb7811

超级好玩啊！BOSS很傻，第一关的那位老哥根本就是猪，我站在原地杀它当玩。

—— 多蒙R

这个游戏似乎不很难啊，我小时候就通关了。我现在还记得买下的第一把枪——散弹枪，价格应该是6000。

—— gongshan

这个游戏好像是我玩过的最早的有武器LEVEL UP和SPEED UP 的游戏。武器最后一项居然是保险，很贵呀。还有一经验，快死时，马上暂停，把武器切换成普通枪，下条命武器还在。

—— antengzhengshu

谈版本

回想小时候，经常一个人走半个多小时的路到街机厅，为的就是看别人玩游戏。穷啊！

记得街机版和家用机版的区别有3处：街机版可不能买东西，家用机版可以买东西（4种）；街机版侧身射击是单枪两面射击，家用机版侧身射击时是双枪单侧射击；街机版0.3元/次，家用机版不要钱。哈哈！

—— datason

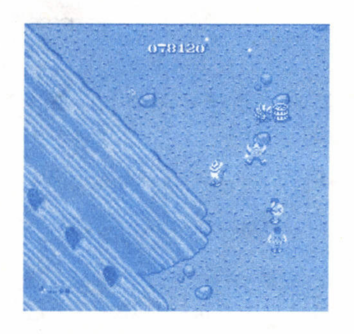
街机是要用到六个控制键



的。FC版有些虎头蛇尾，而街机版就越玩越精彩，最后老大是三兄弟。

—— Rayan

和魂斗罗一样，荒野大镖客在一些合卡中有一个简化的版本。敌人不是从版边走过来，而是走到屏幕中央才突然出现，



增加了游戏的难度。为了不无缘无故的丧命我只有缩在最后。但是到了第四关就……

—— cybplus

PS2上2003年预定要出续集了。好像是个3D的，但是我看找不到当年的感觉了。

—— 上衫英吉

谈那个最有误导"性"的名字…

GUN.SMOKE

镖客！？ 我们原来都以为是嫖客！ 呵呵！

—— ghost4666

名字到现在才念对……汗！

—— alucade

骑马时好像光着屁屁满荒野走，难怪叫荒野大“嫖”客…… :P

—— mgs_solid_snake

不喜欢？

最早玩的游戏之一，也是最早不想再玩的游戏之一。因为觉得操作不顺手。^_^

—— 安刺

小时候想：咋不能横着打，咋不能向后打，咋不能跳呢，打的咋这么近呢。

—— ray

气愤？

原来玩这个游戏时老有攒钱的毛病，经常攒了半天钱，刚买完东西，没几下就挂了，至今想起来就令我生气。

—— east-baby

记得当时玩的时候总找不到路，只好用银子买地图，但



银子越来越少而地图越来越贵。于是我就成了可怜的良牙，迷路中……

—— pony

每次高高兴兴的去捡敌人扔的“鞭炮”，加分，加分，加……怎么重头开始了？

—— Night

更多的还是怀念吧

当年第一次看到fc版的片头动画时感觉非常好，典型的美国西部街道在夕阳的映照下呈现一片血红色，一匹白马和警

长一起从远方走来....现在只有两个字形容我的心情——感动！！！

—— 步行虫

真是FC经典游戏，动听的音乐，适中的游戏节奏，中等难度。在当年我第一次看到这游戏，就有很深印象，足足呆在那个卖游戏机卡店里1小时。老板看我喜欢这个游戏，就让我玩了10分钟。(后来才明白他的用意）我在第二天就买了（我怎么这么傻！）不过这卡大家也熟悉（就是老八强)，也值了。第二天我带了几个同学中午来玩，他们的水平竟比我高。我不服气，花了一个星期终于见到了FINAL BOSS。后来同学成了我家中午的常客。我以近乎完美的操作成了班上的“COWBOY”，就连上课也不由得哼着游戏的歌曲！那年新年联欢会上，我以一个牛仔的打扮（一双长靴子，一顶农民草帽，一个渍水枪，一副厚手套，怎么没马？）唱了一首歌。至今想想，我那时的痴迷（我那时立志做牛仔）不是只因这款游戏吗？至今我不知道还有什么游戏能勾起自己感动，也许是我的游戏神经跟不上现在了吧！谢谢漫步经典让我从温了这段往事，也让我知道原来有这么多的人爱玩这款游戏！：)

—— emudream

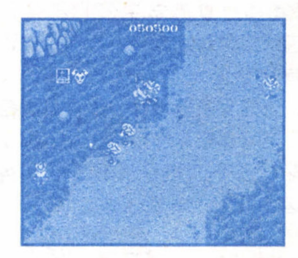
漫步编后语：

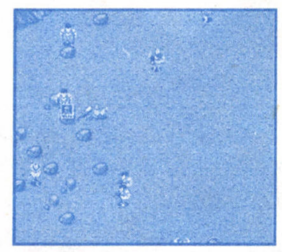
留意文中的图片，你就能找到每关的通辑令位置。(感谢近滕诚提供！)

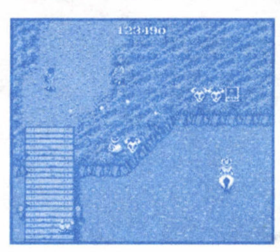


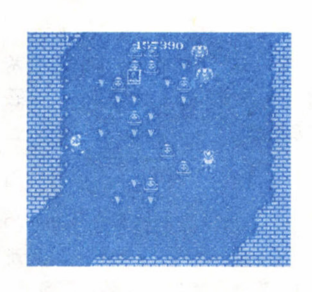






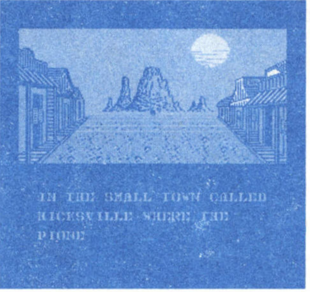






本期收录了荒野大镖客的FC版，街机版，COMMAND64版以及FC版上一命通关的录象。跟我一样当年打不过第4关的同志，再次操起模拟器奋战吧！





斜视wzjjjl：

我是你们的老读者了，（月刊全买了），现在杂志快到一周年生日了，不知小编们有何特别行　动，比如出特刊，送礼品。

A：

除了上期提到的流金宝典，本期为庆祝一周年，还有一样非常特别礼物送给大家。这就是由我们的读者光影，牺牲了自己两个多月的业余时间，精心制作的ET一周年庆典特别MTV FLASH——《ETer与未来有约》！里面出场的人物均为在论坛上活跃的ETer（人物形象由他们本人提供）和大家所熟悉的小编们，而且很多情节与ET史上的经典事件有关。精彩、搞笑、感人！在此也要代表全体编辑感谢光影对ET的支持，感谢所有ETer对ET的支持！

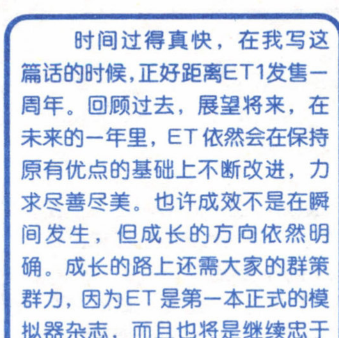
chrono：

我非常喜欢ET，每个版面都很有特色，而且内容既有很专业的，又有对针对菜鸟的教学。我最喜欢ost/remix这个版面了。最后我想说ET的ost/remix版真的非常棒，我买ET很大一部分原因是我很喜欢这个版面。希望能够适当加大该部分在CD里的比重，毕竟现在有2CD了吧。还有负责这个版面的编者叫什么呀？我都还不知道……

祝ET越办越好！

A：

先说明一下，ET现在仍是1CD。其次游乐园的编辑是phil，他的栏目受到了不少读者的喜爱，为此他有以下话送给大家："祝大家圣诞快乐，新年好！谢谢大家对游乐园的喜爱和支持，假如你找到好的OST，也欢迎你告诉我，让好东东大家共享！"



时间过得真快，在我写这篇话的时候，正好距离ET1发售一周年。回顾过去，展望将来，在未来的一年里，ET依然会在保持原有优点的基础上不断改进，力求尽善尽美。也许成效不是在瞬间发生，但成长的方向依然明确。成长的路上还需大家的群策群力，因为ET是第一本正式的模拟器杂志，而且也将是继续忠于模拟器的专业杂志！

by wario

快乐的圣诞节到了，可是我却是孤单一人，现今已经没有女友的我，想起往年的风流事迹，不禁流下了眼泪！！在漆黑的夜空下，陪伴着我的就只有我身边的吉他，和几罐啤酒。-_-!!!!!



by 猪猪

温馨浪漫的圣诞又到了，买了一套《烙印战士》送给自己。希望全世界的单身人士都能enjoy这个属于自己的X 'mas。

身在澳门的友人——祝你圣诞快乐！！！



by Phil

一直觉得有些“老东西”永远都是好东西，前段时间，与朋友说起以前的模拟器网站和以前的人，颇有一堆老头在论当年的味道。

话题还有近期火凤燎原之势的《英雄》电影，不知道多少人会为了陈道明去看的，反正我一说出来，大家都脸有异色……

其实，世界上很多人喜欢老的事物，所以才有了变形金刚第一、二季DVD，圣斗士冥界编，还有我们都喜欢的模拟器。

还有，我喜欢漫步经典这个栏目，老家伙一定要看！！！



by 隐藏

在杂志上市之前，我在论坛发了一个贴子，在里面承诺本期ET会送给广大ETer一个特别的礼物。这个礼物大家已经看到了，就是光影制作的纪念MTV。不知各位感觉如何，但到我第一次看完整部MTV时，感动得一塌糊涂。

或许没有人比我对此感触更深。在此，我只想说 感谢ETer，感谢ET，感谢模拟器！

by 漫步

文: dadunu

天气渐冷，冷得真是让人不想出门，应该说不愿意踏出家门一步，但是毕竟我们还要生活，还要继续的活下去。唉，人生苦短，谁让我们住在北方，就必须要体验这严酷的冬天。随着深冬的到来，"小道消息"这个栏目也已经伴随着杂志的诞生，走过整整一年的时间，而我这个并不算称职的笔者，也已经为读者们敲了12个月的边鼓。杂志嘛就是需要每年都换一张脸，所以随着杂志的改版，"小道消息"也要迎来新气象，迎来一位比笔者功夫强上百倍的强人。到时的深入评论会让各位耳目一新，到时吓一跳可不要说我没有提醒过你哟！

不出所料，MAME在感恩节前成功发表，自然还是老样子——"全民皆兵"，大家一起上。毕竟MAME是永远的主题，所以大部分的话题自然离不开它，众神们可能是觉得非官方版本太多，而由此为MAME所招的事太多。如果换成一个普通模拟器发生像上次XBOX那样的事，估计早就死掉了，毕竟敢和老盖较量的人除了政府就是亿万富翁，还有就是MAME。所以这次的新版本对授权有所变化，因此造成了一种很有趣的现象，除了与MAME穿一条裤子的MAME32和人多势众的MAME32 Plus!(毕竟是多国部队，身后后援团10几亿）以外，到目前为止几个常见的非官方版没有一个有动静的。MAME经过上一版的巨大变化已经屠杀了为数不少的uoMAME，再加上这次的明文规定，估计剩下没几个了，在私底下传传还行，敢吃螃蟹的人真是不多。这样看来，如果哪位国人要出名，这是个好机会，错过了别说我没告诉你。因为MAME所带动的连锁效应一般都会持续很长一段时间，所以到底如何，各位还是静观其变。

这次的MAME可谓变化不少，只是在模拟ROM的数量上无法争创第一就是了，如果真像原来一口气支持三百多个游戏，真不知道我们要等多久。除了继续扼杀uoMAME外，就是我们在前面一直所推测的，一定要在比较完整的模拟一个系统后才会发表新版。用网上流行的说法就是七纵两横，至此MAME对彩京独立制作的九

小道消息，不可尽信！



个STG已经全部通吃，这个好像没有太多人宣传，看来不光MAMEDev保持低调，就连国外几个出了名的大嘴，这次都默默不语。每次当新版MAME发布的时候，追逐FullSet的人总是不在少数，但是可能MAME所造成的影响太过深远，所以老人儿一般都不把那几个CHD记算在内。说到ROM，最让人感到意外的是MAME.dk的重新开放，毕竟连超级老牌的JoseQ's EmuViews都已恢复，再说MAMEFans好像也挺红火，趁着MAME新版发布的东风，所以现在复站是个不错的时机，这样想来我们古人所写的诗，真是句句箴言。

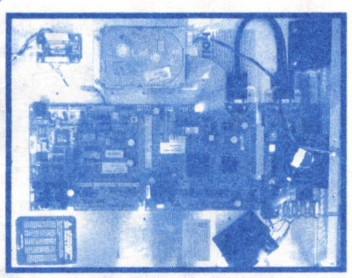




看来这次要变成MAME的专题了，随着新版的发布，MAME在ROM的校验机制上也发生了变化，毕竟MAME要引领业界的潮流，由于要支持庞大的CHD，所以老的CRC32机制可能真的要到被淘汰的时候了。我这里说的只是针对某些特定情况，毕竟CRC32较验的错误率是十亿分之一，对我们已经足够了。因此MAME改用新的MD-5校验机制，虽说他的速度慢如牛车，但这也是现在可以找到的最好也是最合适的办法了。

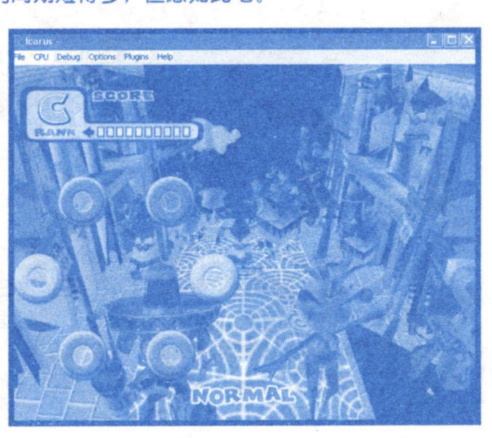
现在的事整理完了，再来看看将来。MAME的众神们虽说吃穿不愁，但是工作却如此的努力。新版刚刚放出，下一步的工作又是马不停蹄的开始，这次新版在System22上取得了很大的突破，

小道消息，不可尽信！





下一步的目标自然不言而喻。但是Haze也并不是从零开始，如果真是如此，真不知道下一版我们又要等多久，还好有前人Modeler铺路，有了垫脚石，看来System32真的是很顺利。而MAME另一个让人激动人心的计划就是Atari 3DFX Hardware基板，现在普遍的认为3D基板都是难点，但是有了Aaron Giles的经验、技术、对Atari系列的了解、再加上显示芯片用的又是当时的速度之王3DFX Voodoo倒是让人放心不少，至少现在看来，下一版要比这一版的周期短得多，但愿如此吧。



不知道是不是受了MAME的影响，取得突破的DC模拟器Icarus也在向街机靠拢，刚开始本以为是为了避免DC的介质问题，但如果真的是为了解决介质问题而绕这条弯路，可能真是有点得不偿失，毕

小道消息，不可尽信！



竟从机板上Dump下来同样是用GD-ROM格式的ROM，这可不是件便宜的事情。话说回来，如果ROM成功的Dump下来，对开发DC模拟器可能倒有帮助，因为板子的原理结构和主机区别并不大，在模拟界拉点赞助并不是什么难事，有时没准还能撞个好运。接下来的就只能靠作者自己了，让我们期待另一个奇迹的出现。



模拟界是个造就英雄的地方，而在现今国内的模拟界，成为英雄的捷径就是搞汉化。我们现在真是无法估算，国内的汉化力量到底有多大？比比皆是的专业化论坛，在一天中可以诞生数个小组，没准哪一天会冒出个全模拟汉化制霸的计划。这主要还是多亏现在工具的齐全和教程的丰富，就象当年中美黑客大战一样，如果没有详尽快速的培训机制，真不知道那几十万的大军都是从何方而来。而最令笔者激动的就要数创造球会的计划了，真不明白小日本为什么都要把老外的名字翻译成日语，真是让人头大。不管怎么说，汉化小组毕竟是一种民间的组织，周期性不很固定，所以我们也不能强求，还是要各位记住模拟界的一条真理："等待是一种美德"

一年一个轮回，笔者怀着复杂的心情写完了由笔者执笔的最后一篇小道消息，虽说这十二期中千丝万缕的联系在此无法道清，希望为读者们带来的是快乐而不是对杂志的抱怨。至此，杂志首年的小道消息到此圆满结束，感谢读者对这个栏目和笔者的长期支持，让我们期待改版后的杂志和崭新的栏目，最后，祝各位读者新年快乐，还是那句老话"让我们期待元旦的假期！"

小道消息，不可尽信！



光盘目录

先看看这里啦\（^o^）/

高手的选择：可不运行安装程序，每个栏目下的 EMU 和 ROM 文件夹选取你所需的模拟器或 ROM；

新手的选择：运行光碟上每个栏目的安装程序，即可简单的安装模拟器和 ROM。

emu - - -

ePsxe.zip

c64emu-vice110win.zip

CH-PsxMC302.zip

fc.zip

mame32plus_062.2_bin.zip

md.zip

nebula221c.zip

nebula-kof.zip

nebulam2.zip

NeoRAGEx0.8c.zip

PcEngine.zip

Project64.zip

rainew-0.36.2.zip

Sfc.zip

Smygb.zip

ultrahle V2.0.zip

vgs.zip

VisualBoyAdvance-1.3.zip

wscamp021.zip

Yame.zip

GP32EMU.zip

DreamGBC_Win3



新作强袭 - - -

（GBA 新作\）

FIFA足球2003.zip

超级猴子球JR.zip

超级机器人大战OG.zip

大流士R.zip

盗墓者.zip

风之古罗诺亚 - 传说的星之徽章.zip

海贼王.zip

口袋版实况足球2.zip

口袋妖怪红宝石版.zip

口袋妖怪蓝宝石版.zip

洛克人Exe 3.zip

梦幻之星合集.zip

忍.zip

世嘉拉力赛.zip

索尼克2.zip

第一神拳.zip

迪斯尼运动篮球.zip

无敌的IRONMAM.zip

筋肉人2代.zip

陆行鸟大陆.zip

（中文游戏\）

fc\恶魔之剑中文版.zip

fc\忍者龙剑传3中文版.zip

gb\女神转生2中文版.zip

gb\游戏王4中文版.zip

gb\游戏王中文版.zip

gba\机器人大战-OG部分汉化版.zip

gba\麻将风云中文版.zip

gba\银河战士中文版.zip

gba\游戏王6中文版.zip

gba\射雕英雄传电子书.zip

sfc\GOGO恶魔少年完全中文版.zip

（CPS2 游戏\）

战斗回路游戏rom - batcir.zip

超级魔法大作战主rom - dimahoo.zip

超级魔法大作战美版 xor 文件 - gmahou.zip

（WSC 新作\）

X漫画改编卡片游戏.zip

（SFC 游戏\）

桃太郎电铁游戏rom - 桃太郎电铁.zip

图像解密文件 - 图像解密文件.zip

天外魔境游戏rom - 天外魔境.zip

图像解密文件 - 图像解密文件.zip

（KOF2K2\）

kof2002主rom - 2k2.zip

nebula用data文件 - NEO_2k2nd.dat

半透明表 - kof2k2透明表.zip

（mame062 游戏\）

龙之焰新版 - dragnblz.zip

（GP32 新作\）

GP32最新游戏 - 0001 - Dyhard Infinity (K).zip

（漫画）

林克的成长

塞尔达传说

塞尔达的勇士

众神的三原力

（音 乐）

动感交响乐

姆祖拉面具

时之笛REMIX

光盘目录

ET游戏基地---

(街机热作)

AURAL.zip

BLOCKOUT.zip

PUSHMAN.zip

VARTH.zip

NSPRIT.zip



塞尔达传说系之谱---

(游戏)

FC-塞尔达传说二代美版.zip

FC-塞尔达传说改版.zip

FC-塞尔达传说一代美版.zip

FC-塞尔达传说一代日文版.zip

FC-塞尔达传说一代中文版.zip

gb-塞尔达传说-梦见岛美版.zip

gb-塞尔达传说-梦见岛日版.zip

gbc-塞尔达传说-大地之章美版.zip

gbc-塞尔达传说-大地之章日版.zip

gbc-塞尔达传说-梦见岛DX法版.zip

gbc-塞尔达传说-梦见岛DX美版.zip

gbc-塞尔达传说-梦见岛DX欧版.zip

gbc-塞尔达传说-梦见岛DX日版.zip

gbc-塞尔达传说-梦见岛DX中文版.zip

gbc-塞尔达传说-时空之章美版.zip

gbc-塞尔达传说-时空之章日版.zip

gba-塞尔达传说-众神的三原力复刻版.zip

SFC-塞尔达传说-众神的三原力美版.zip

SFC-塞尔达传说-众神的三原力日版.zip

N64-塞尔达传说-姆祖拉面具.zip

N64-塞尔达传说-时之笛.zip

(家用机热作)

MD\蚯蚓战士.zip

PCE\西游记.zip

N64\疯狂推土机.zip

SFC\洛克人与佛鲁迪.zip

SFC\模拟城市JR.zip

(原创工作室)

原创游戏\GBA\NineToNine.zip

原创游戏\GBA\crosswise.zip

原创游戏\GBA\FillItUp.zip

原创游戏\GBA\pacoman.zip

原创游戏\GBA\PTC_v1.zip

原创游戏\GBA\Thrust.zip

原创游戏\GBA\TriPlay.zip

原创游戏\PC\sh.zip

原创工具\pVosCreator10.zip

(漫步经典)

街机版-ARC\gunsmoke.zip

C64版-C64\gunsmoke.zip

FC版-FC\gunsmoke.zip

FC磁碟机版-FC\gunsmoke.zip

(横版游戏精选)

三国志II吞食天地-wofa.zip

(GBA特别游戏)

滚动方块-滚动方块.zip

滚滚卡比-滚滚卡比.zip

(隐藏人的新栏目)

索尼克3与纳寇斯-索尼克3与纳寇斯.zip

ETC---

游乐园\MACROSS THE TRIBUTE原声碟

游乐园\Xenosaga - Kokoro单曲

游乐园\灌篮高手TV版主题曲集原声碟

MIDI\VOS相关MIDI

ET一周年MTV---

eter和未来有约.exe

eter和未来有约-歌词及说明.txt

最新说明

ET读者俱乐部即将成立

ET Club是由北京深蓝科技开发有限公司与《模拟时代．com》共同组建，即将于2003年1月成立，是为加强《模拟时代．com》读者与编辑之间的联系，为会员提供相互交流的场所，促进会员之间的交流和读编之间的融洽，把《模拟时代．com》办的更好，为读者服务。

普通会员（以下几项达到一项即可）：

1、在北京深蓝科技开发有限公司累计购买任意产品总数达五十元；

2、向ET Club交纳会员费10元；

高级会员（以下几项达到一项即可）：

1、在北京深蓝科技开发有限公司累计购买任意产品总数达一百二十元；

2、向E7 Club交纳会员费30元；

会员的权利：

成为ET Club会员后，将得到我们专人的咨询及服务，不定期免费获赠会员内部刊物。内部刊物的内容将包括模拟界各种内幕消息及我们专有服务器上的各种资讯，还有会员自己的各种交友、交流信息等等。得到唯一会员编号，可凭此会员号优惠购买ET或深蓝公司的产品，并能参加任何由我们组织的活动。得到ET专有FTP的帐号，可以上传和下载各种内部交流文件，并能进入特定论坛。具体会员章程详见论坛及下期杂志说明。

邮购注意事项：

1、请务必写清楚我们的邮政编码（100012），否则会延误我们收到汇款单的时间，另外，在发出汇款单后，请发封E-mail到newsoft@163.com，写明汇款单号、汇款金额、汇款人姓名及住址、购买清单及要求，最好能留下QQ、常用e-mail地址和论坛注册名，我们会建立档案，以便以后更好的服务于大家，尤其是订阅全年杂志的读者，更要注意，以免给大家造成不必要的麻烦；

2、邮购地址：北京市亚运村北苑家园绣菊园15楼306室　邮政编码：100012　收款人：徐巍

咨询电话 84962781（每日18：00–21：00）E-mail：newsoft@163.com

3、1月31日前订阅优惠大礼包：读者现在开始至1月31日，预定12期杂志，即可获得流金宝典 一本及ET Club高级会员资格，2002年12月底前订阅全年的读者均可获得全年ET增刊（以邮戳为准）。

4、汇款单发出7日后，可以到我们的论坛邮购专区查询我们每天公布的收到汇款单情况，如果没有，请尽快去当地邮局查询；

5、在我们收到汇款单后，一般不超过一周，就会安排邮寄，大家可以到邮购专区查询我们每天公布的发货通知，一般在公布后7-10日即可收到；

6、对于长期订阅杂志的读者，如果有地址变动，必须及时用QQ或e-mail告知我们，否则我们将用原始地址每月邮寄，由此造成的损失我们不负任何责任。学生放假，可以提前一个月通知我们下个月的邮寄地址，我们收到信后会马上回信确认并更改数据库资料；

7、邮购价格按照后表所列价格，不另收邮费，如需要挂号，每本另付2元挂号费(若订阅全年，挂号费合为24元)，否则我们一律采用平信寄送。（邮购目录见后页）

8、主页地址：http://www.emutime.com　论坛地址：http:/WWW.ralfa.net/et_world/

邮购目录

产品名称	邮购价格
模拟时代.COM第5期	10.00元
模拟时代.COM第6期	10.00元
模拟时代.COM第7期	10.00元
模拟时代.COM第8期	10.00元
模拟时代.COM第9期	10.00元
模拟时代.COM第10期	10.00元
模拟时代.COM第11期	10.00元
模拟时代.COM第12期	13.00元
模拟时代.COM第13期	10.00元
足球游戏集锦(简装版)	10.00元
横版动作游戏(简装版)	10.00元
纵版射击游戏(简装版)	10.00元
3D游戏全集	10.00元
娱乐游戏全集	10.00元
格斗游戏全集	10.00元
掌上游戏机　1—5期	10.00元
掌机时代　1—3期	10.00元

模拟时代一周年典藏——流金宝典　20.00元

深蓝新品推荐：

电脑密技偷偷报	18.00元
Mame 全集（真正意义上的全集）	未上市



光盘内容介绍

WWW.EMUTIME.COM

VOL.13

NEW GBA GAME

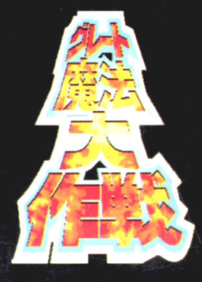
FIFA足球2003
超级猴子球JR
超级机器人大战OG
大流士R
风之古罗诺亚
-传说的星之徽章
海贼王
口袋版实况足球2
口袋妖怪红宝石版
口袋妖怪蓝宝石版
洛克人Exe 3
梦幻之星合集
世嘉拉力赛
索尼克2
第一神拳
陆行鸟大陆





GP32最新模拟器与游戏
李可文的DreamGBC最新版

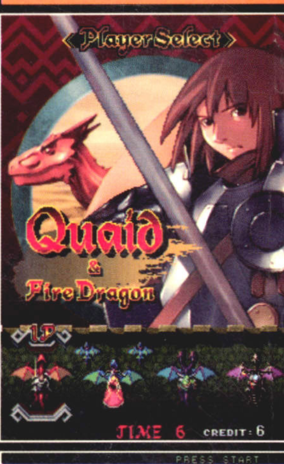




GAME STATION

[CPS2最新游戏]
超级魔法大作战
战斗回路
[漫步经典]
各个版本的荒野大镖客
[横版游戏精选]
三国志 II 吞食天地
[WSC新作]
X漫画改编卡片游戏
[SFC最新解密游戏]
[原创工作室]
各款原创GBA、原创PC游戏
自制VOS歌曲的工具
[最新中文游戏]
[使用晃动芯片的GBA游戏]

KOF2002完美版
Dragon Blaze新版
塞尔达传说系之谱
- 历代游戏
- 精彩漫画
- 原声音乐





[游乐园]
MACROSS THE TRIBUTE原声碟
Xenosaga – Kokoro单曲
灌篮高手TV版主题曲集原声碟



吉林音像出版社 出版
ISRC CN-Q06-02-0050-0/V.J6
ISBN 7-88833-193-9

光盘定价: RMB￥10元
本手册为非卖品，随光盘赠送，需配合光盘一同销售和使用。